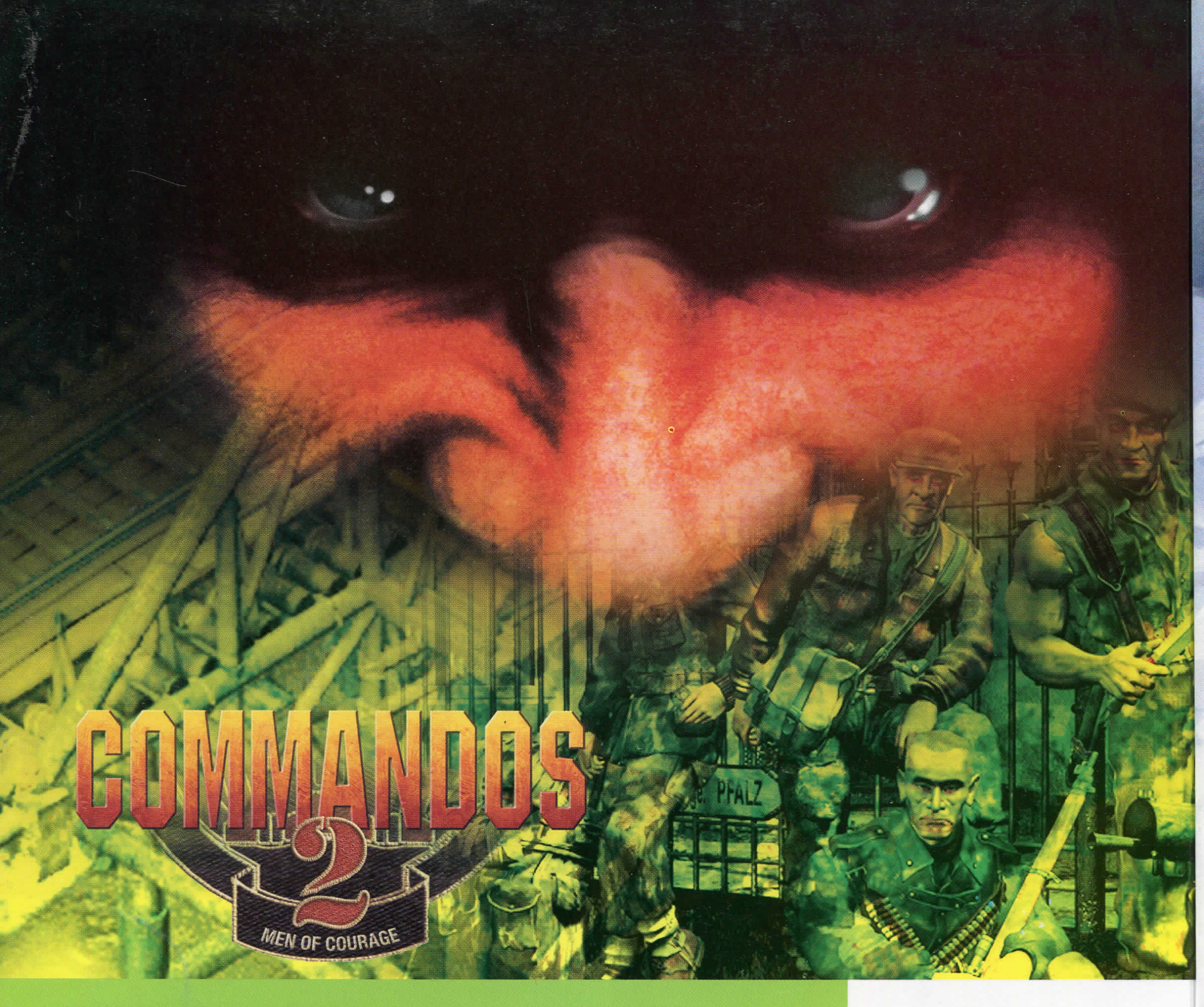

ACTION ACTION-RPG ADVENTURE FIGHTING PUZZLE RACING RPG SIMULATION SPORT TABLE SRPG SOCCER SHOOTING
GAME
PLAYERS
遊戲誌
VOL.022
HK$25
2001.10.10
www.gameplayers.com.hk
隨書附送 Silent Hill 2 攻略別冊
東京 GAME SHOW 2001 AUTUMN
出展作品預告
初心者入門完全指南
VIRTUA FIGHTER 4
測試版最速報告
THE KING OF FIGHTERS 2001
The silence is Broken
In my restless dreams, I see that town
Well, I'm alone there now
In our "special place"
Waiting for you.
Silent Hill 2
「愛」與「恐怖」之間……
© 1999 2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO



跳舞戲之延續篇

足球戲入侵香港！

本刊獨家率先介紹！

HYPER 電腦遊園地
PC PLAYER Vol.94
隨書附送 CD-ROM 每本港幣 20 元正

《Commandos 2》
《Red Faction》
《The Mystery of the Druids》
《Spiderman》
《百鬼夜宴》
《倩女幽魂之鬼寺》
>> 從新評估

《Retrun to Castle Wolfenstein》
《Empire Earth》
《Project Nomad》
《Patrician II》
《AquaNox》
《蜀山外傳－紫青劫》
《戰國策之逐鹿中原》
>> 新作預告

《Fighting Legends》
《Mimesis》
>> 最新遊上網

《Commandos 2》
《百鬼夜宴》
>> 遊戲攻略



動盪時代中的遊戲世界

遊戲業界一直對於2001年充滿了憧憬，多部新主機在這一年陸續推出，大家期望新主機能夠為業界注入新的活力。

但另一方面，全球經濟放緩，作為火車頭的美國經濟亦突然急速走向下波，IT工業更進入失速狀態，中東戰爭再次爆發，遊戲產業在這種種不利因素之下，又是否有能力實現業界人士對它的期望?

假如我們將時間倒數十年前，1991年波斯灣戰爭爆發，日本泡沫經濟爆破，但任天堂的16bit主機超級任天堂以及Gameboy均是在這一期間推出，但我們發現當時世界局勢的不穩以至經濟的壓力並沒有對主機以及軟件銷售造成太大的的影響。電視遊戲在日本以至美國均有高速的發展，娛樂事業對於政治局勢、經濟氣候的不穩似乎有較大的免疫力。

日本遊戲界自1998年左右便開始走向下波，CESA今次落實每年只舉辦一次東京遊戲展的決定可謂合情合理。不過與之相對的美國，情況卻非常不同，美國遊戲市場正以前所未有的速度發展，近期公佈多個有關美國遊戲產業未來發展的報告中，均認為在未來數年遊戲產品的銷售額將會以倍數增長。即使現時難以估計急速變壞的美國經濟以及911事件對美國遊戲產業的具體影響，但從有關的數據顯示，911事件發生之後的一個星期，與遊戲有關的軟件銷售已經重回慘劇發生之前的水平。這樣看，遊戲界對於社會不利因素的免疫力暫時仍然是有效的。

要從以上所列舉的零碎資料中繪畫出遊戲界未來發展的可能圖像似乎並不可能，但重要的是我們提供了一種視點。當我們談及「遊戲」這種東西的時候，我們除了把自己視為一位玩家之外，亦需同時肯定自己是社會上的一位成員，假如九月所發生的一切壞事對於遊戲玩家是有什麼意義的話，這便是其意義所在。

TEXT：寒武紀

本期內容補遺

本期有關「東京遊戲展2001秋」的前瞻特集中提到有關Square可能會在今次遊戲展上發表為GC推出FF系列遊戲的傳聞，但在截稿日前日本方面的傳媒與任天堂今西紘史進行了一次訪問，今西亦被問及有關的問題，以下是他的回應：

「我們對於授權軟件商推出遊戲的基本方針並沒有任何改變，我們不會要求任何軟件商為任天堂的主機開發遊戲，但像Capcom般表示希望為GC開發遊戲的聲音卻越來越多，所以將有更多廠商為GC開發遊戲的可能性很高。關於Square方面的問題，我們與她對遊戲本身有不同的理解，除非日後出現很大的轉變，否則的話我們一起合作的可能性很低。」

看來同時是任天堂與 Square 支持者的朋友今次的期望又會再一次落空呢。

EDITORIAL

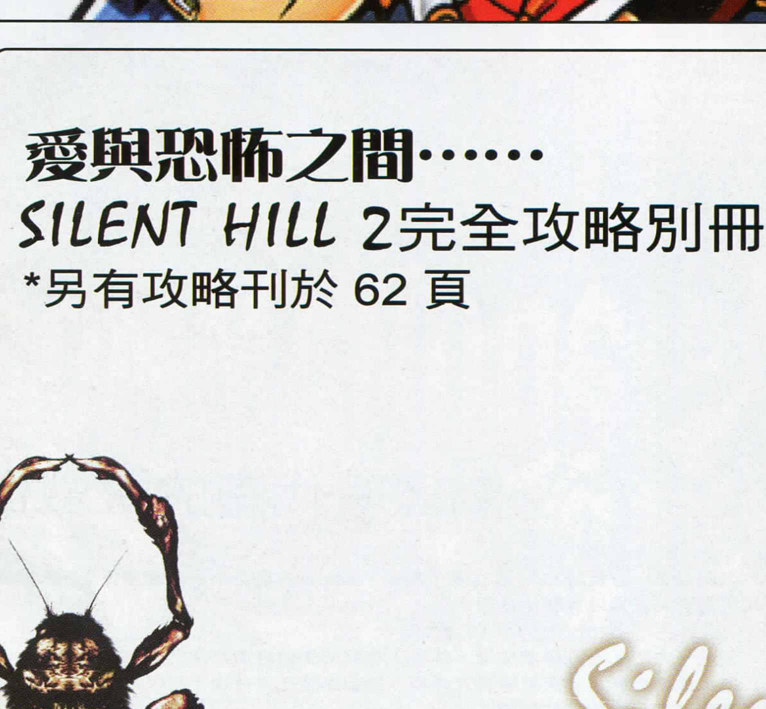
MUST READ

遊戲誌專題 東京遊戲展2001秋 前瞻

愛與恐怖之間……

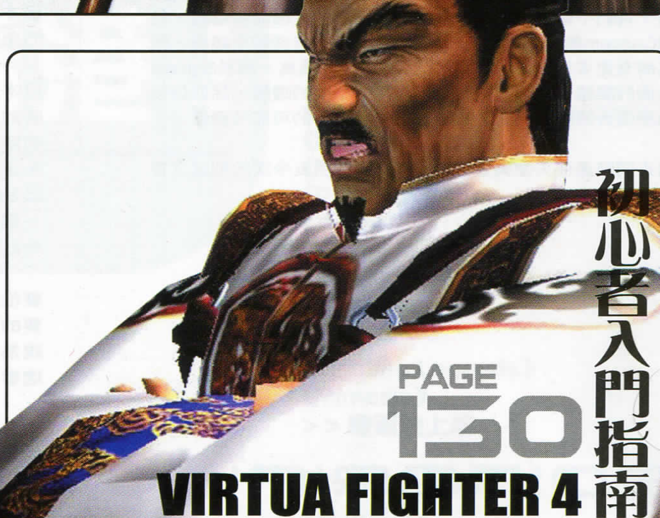
SILENT HILL 2完全攻略別冊

*另有攻略刊於 62 頁









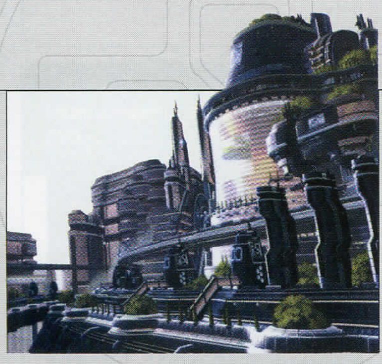
FEATURES



GAME ARTS原創RPG
降臨PS2



四人網上對戰版登場



GAME SHOW前夕緊急公開!



PS2版畫面首度公開

DEPARTMENTS

NEW GAME EXPRESS

NOW ON SALE

HOW TO WIN

OTHER

GAME INDEX

PlayStation 2

PlayStation

Dreamcast

XBOX

Game Boy Advance

WONDERSWAN COLOR

遊戲類型解說

ACT ....動作遊戲
ARPG ....動作角色扮演遊戲
AVG ....冒險/文字冒險遊戲
ETC ....電子小說/其他類型遊戲
FIG ....對戰格鬥遊戲
PUZ ....智力/方塊遊戲
RAC ....賽車遊戲
RPG ....角色扮演遊戲
SLG ....模擬/育成/戰略遊戲
SPT ....體育運動遊戲
SRPG ....戰略角色扮演遊戲
STG ....射擊遊戲
TAB ....桌上遊戲

GAME PLAYERS

出版Cineaste internation ltd.
地址：香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心四十樓
電話：2835-8169 傳真：2285-9889

總編輯Chief editor／
時雨〉 ianmak@gameplayers.com.hk
執行編輯／
寒武紀〉 ronald@gameplayers.com.hk
編輯Editor／
MARKS〉 marks@gameplayers.com.hk
SAKURA KI〉 sakurakibc@gameplayers.com.hk
小悠〉 nanase_yu@gameplayers.com.hk
阜林三郎〉 enixc@mac.com
AINHO〉 ainho@gameplayers.com.hk
小寶寶〉 nash_na@gameplayers.com.hk
KACHUN〉 kachun@gameplayers.com.hk
三☆
杉原
駐日記者：齊九寧〉 saikunei@gameplayers.com.hk
美術設計Designer
Cally cally@gameplayers.com,hk
Fung
排版Artist
GPM artist team
封面Cover design
aggo grover@gameplayers.com.hk
市務經理Market executive
Atus Ng
電腦分色
BP output service・red star graphic printing

印刷 TIMES RINGIER(HK) LIMITED
地址 11-13 Dai Kwai Street, Tai Po Industrial Estate, Tai Po, N.T. HongKong
發行 德強記書報社
地址 九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話 2720-8888

NEWS HEADLINE

微軟開發部門展示實力 七款XBOX遊戲作品公開

微軟於十月三日舉行了一個名為「Xbox Premium」的發表會，會上微軟公開了包括三款美版移植遊戲在內一共七款由微軟發行的Xbox作品。微軟於本年三月在美國西雅圖舉行的Gamestock展上首次展出Xbox的遊戲作品，半年後的今天，這些開發中的遊戲作品完成度已經大幅提高，不過，微軟方面並未有公佈這七款遊戲的確實發售日，所以現時未知道這些作品是否會與Xbox主機同日發售。

今次公佈的七款遊戲作品中，全部均是原創的遊戲作品，而沒有任何遊戲系列的最新作品，日本微軟市場總監齊藤紀夫在會上致詞時表示：「遊戲並非一種商品，而是一種作品，所以我們絕對不會胡亂推出劣質的作品。」事實上，我們可以看到新公佈的作品中均有一定的創新元素，這對玩家而言確實是一個好消息。以下我們便會簡單介紹這七款遊戲作品。

用老鼠群做主角的即時戰略動作遊戲

遊戲名稱： 老鼠
開發商： Media Vision (微軟)
遊戲類型： 動作

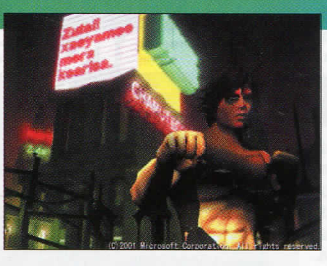
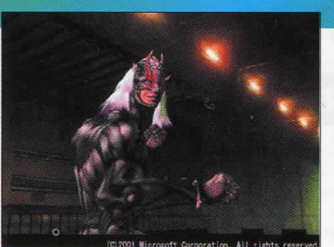
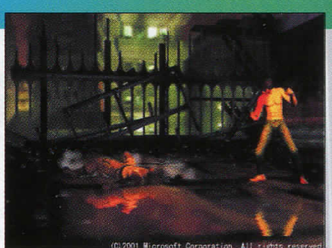
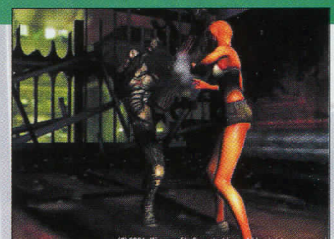


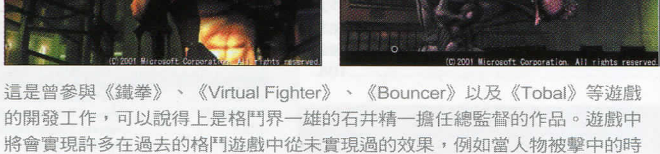



玩者在遊戲中將會控制一隻老鼠首領，並指示其他同伴進行各種行動，最終的目標是潛入並打倒另一班作為敵人的同類。根據微軟方面表示，這款遊戲採用了Xbox獨有的「Fur Shader」技術，並能夠將這些一隻一隻的老鼠身上的毛以富有質感的方式表達出來。另外，配合Xbox的硬碟裝置，遊戲中所需的讀碟時間幾乎等於零。

格鬥遊戲中前所未有的真實感!

遊戲名稱： 格鬥超人
開發商： Progress (微軟)
遊戲類型： 格鬥



這是曾參與《鐵拳》、《Virtual Fighter》、《Bouncer》以及《Tobal》等遊戲的開發工作，可以說得上是格鬥界一雄的石井精一擔任總監督的作品。遊戲中將會實現許多在過去的格鬥遊戲中從未實現過的效果，例如當人物被擊中的時候，被擊中的部位會因應被擊中的力度而有不同的反應等，實現了視覺上的痛楚效果，又例如肌肉的震動、水灘上倒影著的人物等。根據開發人員表示，現時遊戲的開發工作只屬初期階段，這將是一款全新種類型的格鬥遊戲。

XBOX主機能能試金石

遊戲名稱： HALO (日本移植版)
開發商： Bungie Studios (微軟)
遊戲類型： 第一身射擊




《Halo》是早期公佈的一款Xbox遊戲。2000年度這款遊戲在E3 (Electronic Entertainment Expo) 出展時曾獲得「Best of Action Game」的獎項。事實上，《Halo》可以說是測驗Xbox主機機能的第一顆試金石，其迫力的畫面質素極具魅力。加上遊戲支援杜比5.1ch，遊戲在影、音兩方面都將Xbox的機能發揮至極至。遊戲支援四分割畫面四人對戰。在今次發佈會上展出的版本已經差不多是最後的完成版，但對於移植版與美版的分別，開發人員表示：「具體計劃雖然未落實，但我們正考慮加入新的版圖，並在操作上作更細心的設計，我們會徹底考慮過日本玩家的需要之後作重新的設計。」

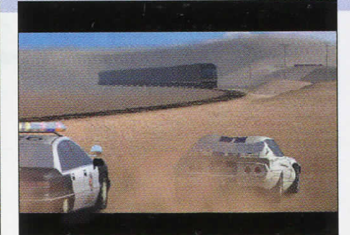
荷李活電影式的賽車遊戲！

遊戲名稱： MAXIMIUM CHASE
開發商： 元氣 (微軟)
遊戲類型： 賽車動作







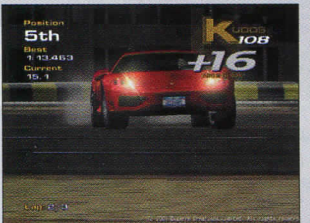


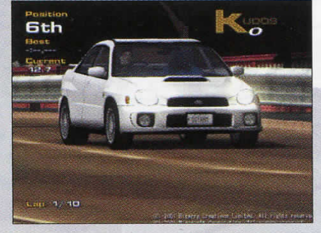
這是由以《首都高》系列而著名的元氣所開發的一款賽車遊戲。在遊戲中實現荷李活電影的動作場面效果便是《Maximum Chase》的最大賣點。另外一個十分特別的地方，是遊戲中被追逐的不是敵人，而是玩者自己，你需要扮演被追逐的一方，並在一定時間內擺脫敵人。遊戲中的賽道環境製作精細逼真，再配合高度的故事性，使遊戲充滿緊長感和戲劇性。另外，遊戲又包括了Car Chasing及Gun Shooting兩個模式，而遊戲中登場的全部車款均得到GM、Toyota以及日產等多間車廠的授權在遊戲中採用的真實車款。開發人員又表示：「這是一款完全創新的動作遊戲作品。」

4個城市、150條實景賽道、用16,000個多邊型製作的法拉利跑車！









遊戲名稱：PROJECT GOTHAM World Street Racer
開發商： Bizarre Creation
遊戲類型： 賽車

這款賽車遊戲最特別的地方，是遊戲的系統能夠透過玩者駕駛的技巧和風格給予評分，而玩者的目標便是爭取最高的評分繼而爭取最高的獎金。而賽道方面，遊戲中的賽道一共包括了東京、三番市、紐約以及倫敦四個城市中一共150條賽道，車款方面即包括法拉利車廠一共29款車種。遊戲支援四分割畫面四人對戰。根據開發人員表示，遊戲中的每輛車均是由16,000個多邊型製成，單單是車駄便用了700個多邊型製作，而且像PS2遊戲《Gran Turismo》中畫面的不穩定感將不會出現。

充滿爽快感的雪板遊戲







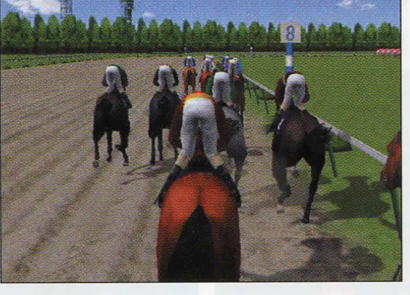


遊戲名稱：天空-Tenku-Freestyle Snowboarding
開發商： 微軟
遊戲類型： 運動

在《天空》中14位現實世界中的雪板好手將會登場，遊戲內更收錄了230首不同類型的背景音樂。近期雪板遊戲擁現，微軟的《天空》是否能夠突圍而出？

由FINAL FANTASY系列製作人所創作的騎師故事！







遊戲名稱： Jockey's Road
開發商： Progress (微軟)
遊戲類型： 賽馬模擬

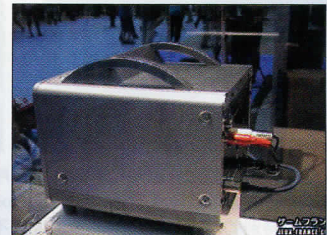
《Jockey's Road》的主遊戲其實是一位年輕騎師邁向世界一級騎師之路。遊戲中出場的馬匹總數超過三千匹，而玩者在遊戲中所採取的不同行動均會改變故事的流程。

遊戲的故事創作是由FF系列劇本製作人寺田憲史所負責，根據寺田表示，遊戲的整個故事的內容相當於兩至三套電影的份量，可以說是育成賽馬遊戲中的大型作品。

DVD兼容GAMECUBE主機定名「Q」

在剛舉行完畢的IT展覽會「CEATEC JAPAN」上，松下電器首次以實機形式展示了其可兼容一般DVD媒體的GC主機「SL-GC10」。而且，松下方面已經公佈了這部一直被稱為「Mermaid」的兼容機的正式名稱為「Q」，並公開了新主機的商標設計，與原任天堂的GC商標不同的是，兼容機的商標除了是一個立方體的造型之外，更配合其名稱設計成一個英文字母「Q」的形狀。



從各個方向看SL-GC10的情況

支援dts以及Dolby Digital 5.1ch



在會場上即時利用SL-GC10啟動GC遊戲《Wave Race: Blue Storm》

「Q」的底部兩個Serial Port及Hi-Speed Port、以及背部的數碼影像輸出等設計均與標準GC主機相同，而兩者的差別在於「Q」特別在音效機能上作出了強化。與標準GC主機比較，「Q」擁有額外的光纖輸出，並支援dts以及Dolby Digital 5.1ch功能，根據松下方面表示，假如日後遊戲軟件商打算運用光纖的額外功能，玩家亦可以使用光纖輸出作為音效輸出，玩者將可以在遊戲中享受環回立體聲的效果。而且，即使是標準的音效輸出，開發商方面亦作出了優化和調整，畢竟松下是一間影音器材生產商呢。另外，Sub-Woofer亦可以支援接駁至「Q」上。

另外，雖然今次出展的兼容機手掣與標準手掣同為紫色，但松下方面表示，Q的手掣最後完成器將會是灰色，並印上了松下的商標。另外，雖然過去有傳聞指兼容機支援Progressive Scan，但在今次的展覽中松下方面已證實Q將不支援Progressive Scan。

時間限制裝置

除此之外，Q更設置了一個計時裝置，用者可以自行設定主機每一天可以使用的時間，此項功能將能讓家長可以限制小朋友的打機時間。當然，這對於小朋友玩家而言可能談不上是一個「獨有功能」了。Q預定在本年來發售，但售價未定，

GC版SONIC ADVENTURE與GBA連線詳情公開

《Sonic Adventure 2 Battle》(GC) 以及《Sonic Advance》(GBA) 將同於12月20日推出，而世嘉最近便首次透露了兩款遊戲的連動遊戲詳情。

GC/GBA版Sonic連動遊戲的最重要核心，是兩款遊戲將會共用遊戲中人工生命體Chao的育成資料，亦即這些資料可以經由連接線互相傳遞。其實DC版《Sonic Adventure 2》中亦有與Visual Memory進行連動的機能，但今次在GC/GBA推出的新版本則會加入了Chao的育成元素，這亦是DC版與GC/GBA版的最大分別。

GC及GBA版SONIC遊戲連動概要

Sonic Adventure 2 Battle	Sonic Advance
「Chao Garden」是育成Chao的地方。育成方式包括將主遊戲中獲得的小動物或Chao Drives送給Chao、又或讓它們參與「Chao Race」比賽等	在GBA中的Chao育成場稱為「Chao Petit Garden」。除了可以利用在主遊戲中獲得的金環購買「樹之果實」之外，玩者亦可以玩各種的MiniGame賺取金環
玩者只要將Chao放進特設機器之內便能將Chao傳送之GBA裡的Chao Petit Garden上	在Chao Petit Garden裡有一些獨有的Chao蛋，玩者可以將在這裡育成的Chao傳回Chao Garden上
在Chao Petit Garden裡育成的Chao以及所購買的「樹之果實」可以傳送回GC上的Chao Garden裡	將育成資料儲存在卡帶上便可以在任何地方育成Chao了

※雖然即使沒有卡帶亦可以啟動GBA的連動遊戲，但玩者將不能儲存有關的育成資料

Sonic Adventure 2 Battle及Sonic Advance 連動遊戲畫面



1 這便是遊戲中能夠將Chao傳送到GBA上的機器





2 使用機器時進入傳送選擇畫面



3 在GBA上育成Chao的方法之一便是挑戰各種Mini Game」。

4 育成後的Chao便可以傳送回GC主機上。

《Sonic Adventure 2 Battle》是本年6月發售的DC版的GC移植版，但在對戰模式上則作出了強化，而《Sonic Advance》則與原祖Sonic系列遊戲一樣，是一款橫向動作遊戲，利用對戰Cable最多可支援四人對戰遊戲。兩款遊戲以及其連動機能均會在「東京遊戲展2001秋」上展出。

不景氣漫延至遊戲展 東京遊戲展來年只舉辦一次

東京遊戲展是日本規模最大的遊戲產品展覽，不過其主辦單位Computer Entertainment Software Association (CESA) 最近便宣佈，由2002年起，東京遊戲展將會由每年舉辨兩次改為只舉辦一次。而來年度的東京遊戲展將於秋季舉行，亦即春季的遊戲展將會取消。

東京遊戲展過去入場人次紀錄

展覽	入場人次
東京遊戲展1997秋	14萬630人
東京遊戲展1998春	14萬7913人
東京遊戲展1998秋	15萬6455人
東京遊戲展1999春	16萬3448人
東京遊戲展1999秋	16萬3866人
東京遊戲展2000春	13萬1708人
東京遊戲展2000秋	13萬7400人
東京遊戲展2001春	11萬8080人

東京遊戲展始於1996年，當時正處於高峰的日本遊戲界對於遊戲展的反應都非常熱烈，1997年起主辦單位便決定每年舉行兩次的東京遊戲展，而1999年9月的東京遊戲展秋的入場人次更錄得16萬3000人的記錄，但之後遊戲展一直受到參展商以及入場人數減少的困擾，本年春季的遊戲展首次在初日的業務日的下午開發給一般人士入場，四日的入場人數只有11萬8000人次。

SNK重組失敗 正式倒閉

因為經營出現困難的遊戲開發商SNK於10月1日宣佈正式破產。



SNK成立於1978年，當時的公司名稱為新日本企劃，1986年改名為SNK。之後曾推出過家用主機Neo-Geo以及《侍魂》及《餓狼傳說》等著名遊戲作品。1995年全年總營業額達491億日圓。可惜其新家用主機Hyper Neo-Geo 64以及Neo-Geo Pocket等主機在競爭激烈的遊戲機市場裡陷入苦戰狀態，加上街機市場萎縮令有關的業務不振，1999年度全年營業額下跌至約300億日圓左右，其手提遊戲主機Neo-Geo Pocket在美國推出後亦告失敗，並導致大批存貨積壓。去年彈珠遊戲機生產商Aruze對SNK進行收購，並展開一連串重建計劃，其中包括出售旗下資產及改善經營環境，希望能夠成功重建公司。本年4月2日Aruze方面向日本大阪地方裁判所申請要求法庭接管並再次進行公司重整，當時SNK的負債已達380億日圓。可惜由於重整計劃未見起色。10月1日終於宣佈正式破產。

但預定於11月推出的《The King of Fighters 2001》將會照原定計劃推出，並會由開發商Eolith接手發行工作。

新力為即將展開減價攻勢作準備 PLAYSTATION 2 生產線移師台灣

SCEI決定將三成PS2的生產工作交由三間台灣公司負責生產，一般相信這是為日後準備可能的減價計劃作好準備。

三間公司分別是鴻海精密、華碩電腦以及國巨，三間公司每年合共生產約六百萬部PS2主機，佔SCEI每年二千萬部生產目標的三成。

由於售價較PS2低三分一的GC已經推出，而四個月後Xbox亦會推出市面，面對可能出現越來越大的競爭，業界正猜測SCEI方面是否會在可見的未來減低PS2的售價，雖然較早前SCE已決定減低PS2在歐洲的售價，但對於日本PS2是否會跟蹤減價的問題，SCE方面則一直未有明確的態度。

SCEI較早前已表示將會削減六成在日本的組件生產比例，並轉移至成本較低的中國生產線，目標是將PS2的生產成本減低15%。

XBOX同級圖像處理器推出PC市場

Xbox內圖像處理晶片的開發商Nvidia發表了其最新一代圖像處理晶片「Geforce Titanium」系列。



Nvidia方面表示，Geforce Titanium系列的性能將會是現時市面上一般圖像處理器的兩倍，亦可以與另一間生廠商ATI Technologies最近發表的Radeon晶片匹敵。

Titanium系列處理品包括三個等級，分別是最高級的「GeForce3 Ti 500」、「GeForce3 Ti 200」以及「GeForce3 Ti」。根據Nvidia方面的公佈，晶片系列中性能最強的GeForce3 Ti 500正是使用了與Xbox相同的圖像處理技術。

DC推出支援JAVA語言瀏覽器

美國瀏覽器軟件開發商PlanetWeb正式推出DC專用瀏覽的最新版本，新版本將能支援Java語言。

雖然DC已經停產，但美版DC瀏覽器軟件開發商PlanetWeb最近再推出了一個最新版本的DC瀏覽器 (版本為3.0)，這個最新版瀏覽器將能支援現時互聯網上流行的Java語言，用者除了可以瀏覽使用Java語言編寫的多媒體網站，更可以下載Java遊戲。

PlanetWeb方面表示，雖然世嘉已停止生產DC，但由於現時單在美國DC的主機總數達500多萬部，基本的用戶數目足以支持推出新版本的DC瀏覽器。PlanetWeb同時是日版PS2瀏覽器的開發商，但當被問及是否有計劃推出支援Java語言的PS2瀏覽器時，PlanetWeb方面的發言人則只表示會繼續與新力方面緊密合作，但日本新力方面曾表示會在本年內推出支援Java的PS2瀏覽器。

Java是現時正在高速發展的一種電腦語言，由於這種語言極富彈性，所以它能夠在非常不同的平台上運作，由手提電話以至高性能伺服器，Java又能讓網站有更大的互動性。

「虛擬拉登」成玩家發洩對像

被指策劃美國911恐怖襲擊時件的拉登在現實世界中雖然仍未落網，但最近遊戲網站CyberExtruder.com便提供了可以在PC第一身射擊遊戲《Unreal Tournament》以及《Quake 3：Arena》上使用的拉登人像Skin讓玩家免費下載，玩者將可以在遊戲中與這位已經成為了恐怖主義象徵的人物進行面對面的對戰。

CyberExtruder.com是一個提供人物造型Skin的網站，一般人亦可以在該網站上載自己的相片，網站系統能夠自動將照片轉換成一些3D射擊遊戲的Skin檔案，玩者的人像便可以在實際遊戲中出現。這是網站首次將公眾人物Skin讓玩家下載。網站上宣傳字句表示：「打倒這個地球上最被憎恨的頭號通緝犯!」



在《Unreal Tournament》上使用拉登造型檔時的畫面。



在《Quake III：Arena》上使用拉登造型檔時的畫面。

有關的Skin檔案公開五天之後，已先後有一萬人次下載過這個檔案。有人甚至要求製作另一個小布殊的Skin檔案，讓兩位死對頭可以決一雌雄。但CyberExtruder.com方面即已經拒絕有關的要求。

雖然有人認為911事件之後，美國人普遍充滿一種憤怒情緒，CyberExtruder.com所提供的服務正好為他們提供了宣洩的途徑。不過，有心理學家認為，這並非一種健康的宣洩怨恨的方法。美國愛荷華州大學一位心理學系教授便表示，在虛疑世界中宣洩怨恨能夠減低人的暴力傾向的論調已經被一致地否定。他表示：「假如有人稱這是一種有效療法的話，他一定是拿自已來開玩笑。」他認為在遊戲裡的暴力總是會增加玩家的暴力傾向，而不是減低。

SCEI推動環保工業 / 新版PS2將更慳電

最近SCEI方面在其官方網站上發表了一份聲明，表示會全力支持環境保護並在各方面加以配合，其中更提及未來所生產的Playstation2主機耗電力將會減低兩成。

SCEI在聲明中表示，自去年五月取得國際環境規格ISO14001之後，已在各方面作出環境保護的工作，其中PSOne的推出正是其中之一，由於PSOne的體積只有原版PS的三份之一，同時內部使用的組件亦減少了一半，達到了節省能源之效。

至於今後PS2的節省能源措施方面，SCEI表示今後PS2所使用的質料將會特別提高可循環性以及縮短分解時間，而最重要的是新版本的PS2主機將會較初期的主機省電達20%。





RANKING



HK RANKING 香港銷售榜

dream ranking >>

NO.1 SILENT HILL 2 本地售價：$440
●PS2 ●KONAMI ●AVG ●6980 日圓●2001 年9月27日

NO.2 真・三國無雙2 本地售價：$420
●PS2 ●KOEI ●ACT ●6800 日圓●2001 年9月20日

NO.3 LUIGI MANSION 本地售價：$400
●GC ●任天堂●ACT ●6800 日圓●2001 年9月14日

NO.4 超級機械人大戰A
●GBA ●BANPRESTO ●SLG ●5800 日圓●2001 年9月21日 本地售價：$380

NO.5 SKY GUNNER
●PS2 ●SCEI ●STG ●5800 日圓●2001 年9月27日 本地售價：$430

NO.6 Z.O.E 21 73 TESTAMENT
●GBA ●KONAMI ●AVG ●5800 日圓●2001 年9月27日 本地售價：$330

NO.7 STAR HEARTS～星與大地之使者～
●WSC ●BANDAI ●ARPG ●4980 日圓●2001 年9月27日 本地售價：$280

NO.8 CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001
●PS2 ●CAPCOM ●FIG ●6800 日圓●2001 年9月13日 本地售價：$380

NO.9 Memories Off 2nd
●DC ●KID ●AVG ●6800 日圓●2001 年9月27日 本地售價：$490

NO.10 CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001
●DC ●CAPCOM ●FIG ●6800 日圓●2001 年9月13日 本地售價：$380



JP RANKING 日本銷售榜

dream ranking >>

NO.1 真・三國無雙2 本週銷量：121668 累積銷量：362647
●PS2 ●KOEI ●ACT ●6800 日圓●2001 年9月20日

NO.2 SILENT HILL 2 本週銷量：69285 累積銷量：69285
●PS2 ●KONAMI ●AVG ●6980 日圓●2001 年9月27日

NO.3 超級機械人大戰A 本週銷量：38105 累積銷量：199377
●GBA ●BANPRESTO ●SLG ●5800 日圓●2001 年9月21日

NO.4 ACE COMBAT 04 shattered skies
●PS2 ●NAMCO ●●6800 日圓●2001 年9月13日 本週銷量：29709 累積銷量：294950

NO.5 EVE The Fatal Attraction
●PS ●C's ware ●AVG ●6800 日圓●2001 年9月27日 本週銷量：26592 累積銷量：26592

NO.6 CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001
●PS2 ●CAPCOM ●FIG ●6800 日圓●2001 年9月13日 本週銷量：22087 累積銷量：227076

NO.7 Memories Off 2nd
●DC ●KID ●AVG ●6800 日圓●2001 年9月27日 本週銷量：17934 累積銷量：17934

NO.8 Memories Off 2nd
●PS ●KID ●AVG ●6800 日圓●2001 年9月27日 本週銷量：17826 積銷量：17826

NO.9 LUIGI MANSION
●GC ●任天堂●ACT ●6800 日圓●2001 年9月14日 本週銷量：17663 累積銷量：157904

NO.10 SKY GUNNER
●PS2 ●SCEI ●STG ●5800 日圓●2001 年9月27日 本週銷量：15322 累積銷量：15322



香港讀者期待榜 HK READER RANKING

dream ranking >>

NO.1 METAL GEAR SOILD 2 SONS OF LIBERTY 雙週票數：57 累積票數：241
●PS2 ●KONAMI ●ACT ●6800 日圓●2001 年11月29日

NO.2 鬼武者2 雙週票數：45 累積票數：83
●PS2 ●CAPCOM ●ACT ●價格未定●2002 年3月7日

NO.3 DEAD OF ALIVE 3 雙週票數：20 累積票數：47
●X-BOX ●TECMO ●FIG ●價格未定●2002 年2月22日

NO.4 THE KING OF FIGHTERS 2001
●AD ●EOLITH ●FIG ●2001 年11月 雙週票數：4 累積票數：4

NO.5 BIO HAZARD
●GC ●CAPCOM ●AVG ●價格未定●2002 年3月22日 雙週票數：5 累積票數：6



日本讀者期待榜 JP READER RANKING

dream ranking >>

NO.1 DRAGON QUEST IV 1696 票
●PS ●ENIX ●RPG ●6800 日圓●2001 年11月22日

NO.2 櫻大戰4～戀愛少女～ 1360 票
●DC ●SEGA ●AVG ●價格未定●2002 年春

NO.3 FINAL FANTASY XI 1226 票
●PS2 ●SQUARE ●RPG ●價格未定●2002 年3月

NO.4 METAL GEAR SOILD 2 SONS OF LIBERTY
●PS2 ●KONAMI ●ACT ●6800 日圓●2001 年11月29日 1193 票

NO.5 STAR OCEAN 3
●PS2 ●ENIX ●RPG ●價格未定●發售日未定 935 票



香港讀者人氣榜 POP HK RANKING POPULAR

dream ranking >>

排名	遊戲名稱	資料
NO.1	真·三國無雙 2	●PS2 ●KOEI ●ACT ●6800 日圓●2001 年9月20日
NO.2	Devil May Cry	●PS2 ●CAPCOM ●AVG ●6800 日圓●2001 年8月23日
NO.3	FINAL FANTASY X	●PS2 ●SQUARE ●RPG ●8800 日圓●2001 年7月19日
NO.4	SILENT HILL 2	●PS2 ●KONAMI ●AVG ●6980 日圓●2001 年9月27日
NO.5	GRAN TURISMO 3 A-spec	●PS2 ●SCEI ●RAC ●6800 日圓●2001 年4月28日
NO.6	實況 WINNING ELEVEN 5	●PS2 ●KONAMI ●SPT ●OPEN 價格●2001 年3月15日
NO.7	莎木 II	●DC ●SEGA ●FREE ●7800 日圓●2001 年9月6日
NO.8	櫻大戰 3 ~ 巴黎正在燃燒嗎	●DC ●SEGA ●AVG ●7800 日圓(限定版 9800 日圓)●2001 年3月22日
NO.9	TearRingSaga 宇多拉英雄戰記	●PS ●ENTERBRAIN ●SRPG ●6800 日圓●2001 年5月24日
NO.10	PHANTASY STAR ONLINE Ver.2	●DC ●SEGA ●RPG ●4800 日圓●2001 年5月31日



日本讀者人氣榜 RANKING POPULAR

dream ranking >>

排名	遊戲名稱	資料
NO.1	FINAL FANTASY X	●PS2 ●SQUARE ●RPG ●8800 日圓●2001 年7月19日
NO.2	櫻大戰 3~ 巴黎正在燃燒嗎	●DC ●SEGA ●AVG ●7800 日圓(限定版 9800 日圓)●2001 年3月22日
NO.3	DRAGON QUEST VII	●PS ●ENIX ●RPG ●7800 日圓●2000 年8月26日
NO.4	街	●SS ●CHUN SOFT ●AVG
NO.5	FINAL FANTASY VII	●PS ●SQUARE ●RPG ●7800 日圓●1999 年2月11日
NO.6	撒爾達之傳說　時之笛	●N64 ●任天堂●ARPG ●6800 日圓
NO.7	Devil May Cry	●PS2 ●CAPCOM ●AVG ●6800 日圓●2001 年8月23日
NO.8	莎木 II	●DC ●SEGA ●FREE ●7800 日圓●2001 年9月6日
NO.9	Kanon	●DC ●NEC INTERCHANNEL ●AVG ●6800 日圓●2000 年9月14日
NO.10	TACTICS OGRE	●SFC ●任天堂●SLG ●1995 年10月6日

帶來驚慄恐怖的驚喜!?

現在，只要填妥下方的表格，寄往「香港灣仔皇后大道東 248 號　萬誠保險中心 40 樓」，信封面註明「GPM RANKING」，便可為最心愛、最期待的遊戲投下一票，而且我們每期還準備一款原裝遊戲送給一位來信的讀者。不要猶疑了，大家踴躍寄信來投票吧！

RANKING

香港讀者投票表格

香港讀者投票表格（不接受影印本）

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿　年齡：＿＿＿＿＿＿

身份證 / 護照號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿　電話：＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

香港讀者人氣榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

香港讀者期待榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

今期得獎者是譚紹恒，可獲得 PS2「SILENT HILL 2」乙隻。

秋季東京遊戲展舉行在即，各遊戲廠商都準備就緒，運身解數在會場內各出奇謀，務求令公司最新的產品突圍而出。觀乎近幾年的現象，不難發現，每逢這類大型活動舉行前夕，遊戲市場都會暫時平靜下來，推出的大作不多，一來各廠商都需時間籌備 GAME SHOW 出展的工作，二來暑期旺季過後所致。故此，這兩個星期並沒有甚麼事情令市場帶來新的衝擊。一方面，隨著美版 X-BOX 發售將近，且日版推出日期已定，今屆遊戲展相信會比上屆更為燦爛，場內將會帶來不少驚喜衝擊給大家。根據一些業界分析家認為，11-12 月才是今年遊戲界最興旺、最活躍的時期，期待這日子的到來。(AINHO)

日本資料來源：FAMI 通 10/19 號

櫻大戰 4~ 戀愛少女 ~(圖為櫻大戰 3~ 巴黎正在燃燒嗎)



KING'S FIELD IV

PS／ARPG／From Software／6800日圓

MARKS











系統

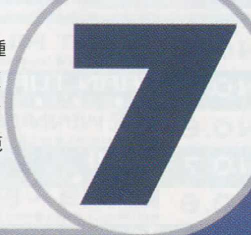
這系統可算是相當不錯，達到了遊戲中的要旨—真實。雖然當中出現現實中沒有的魔法，但是角色的攻擊方式，和裝備的耐久性都非常真實。可是，當中只可以攻擊，而無法使用手持的盾牌來擋下敵人攻擊，真是失色了一點。

畫面質素

這遊戲的畫面質素雖然比不上《F.F.X》般漂亮，但相對於同類型的遊戲已是非常不錯，因為這種遊戲大都推出在電腦上。進行時，遊戲表現得十分順暢，而且每一件物件的多邊形都造得十分堅固，地板和牆身等等都沒有出現「爆山」的情況。

敵人表現

在遊戲中出現了很多種類的敵人，而每一種敵人都表現了自己的特色，而且攻擊方法互不相同，使玩者需要想出對付他們的獨有方法。當中最可惜的是敵人都會有自己的活範範圍，否則會更加真實。



SILENT HILL 2

PS2/AVG/KONAMI/6980日圓

KACHUN









應該從哪一個角度去評價『SILENT HILL 2』遊戲呢？筆者在寫這份評論稿前也考慮了很久。很多人喜歡將它跟上集、或者其他同類型恐怖動作冒險遊戲做比較，但個人則認為這樣做的意義不大；反而不及實實在在、「以GAME論GAME」地去獨立評價『SILENT HILL 2』來得公道和有意思。

在主題方面，本作徹底做到作為一個恐佈動作冒險遊戲應有的特點。背景以主角收到三年前過世妻子的一封信為起點；無論您覺得故事是否合理，但恐佈遊戲畢竟帶點虛幻情節，筆者認為遊戲在背景故事方面是絕對可以接受的。動作系統上，無論在一般移動、探索、以至戰鬥方面，都設計得頗不俗；而充滿懸疑詭異氣氛的解謎部份，就更可謂同遊戲主題配合得天衣無縫。

至於畫面及音效方面，背景以至角色尚算細緻圓滑，視點取鏡亦有充足的電影感；而音效更與畫面相輔相承，在營造恐佈、緊張氣氛方面可算是做得十分出色。

世事沒有甚麼是完美的，『SILENT HILL 2』當然也不會例外；個人認為遊戲的解謎部份實在是太繁複了！筆者所指的解謎並非謎語部份，而是指其他如尋找道具等方面的解謎。由於地圖廣大，如果沒有坊間攻略及地圖輔助的話，遊戲所花的時間肯定會以倍數增加；加上線索不足，沒有攻略在手的玩家隨時會「卡」在遊戲的某一點上不知所措。如果能夠加強線索方面的提供，與及謎面與謎底之間的關係，遊戲將會比現在來得更出色，亦更容易為一般遊戲迷所接受。





Memories Off 2nd



DC/PS/AVG/KID/6800日圓

小悠

《Memories Off 2nd》終於推出了！在推出之前已經有不少作品的EVENT在日本舉行，令遊戲的注目度大大提高了。可惜的地方是不論PS還是DC初回限定版，也是日本地區預訂才有。說到這遊戲的內容，畫面的質素的確比上一集有過之而無不及，令ささきむつみ的原畫人物更傳神。而故事方面同樣功力十足，作為AVG遊戲這個作品的故事是不可以不讚，懂得日文的朋友絕對推介。另一個不可不提的是音樂，令整個作品變得和諧的地方，筆者給它的評價很高。



9

AINHO

著名戀愛作品第二集，人設雖然與上集一樣，但由於質素提升的關係，相比之來到今作上美麗得多，而同時推出的PS和DC版兩者的質素並沒有太大的分別，配音、畫質、音效等多方面都比早前在DC上推出同類型遊戲為好，加上是今次竟率先於家用機上推出，令吸引力倍增不少。唯獨依然是本地難以找到她的蹤影（機會接近0），唯一途徑是找商舖代訂……



8

杉原

人氣電腦戀愛遊戲的移植作品。雖然玩法是選擇式的文字冒險，但人設方面表現不俗，故事亦頗有特色，在同類遊戲中算是水準之作。最出色的可算是背景音樂，可以做到音樂百聽不厭的美少女遊戲實在萬中無一，喜愛此類遊戲的玩家必買之作。



9

Skygunner



PS2/STG/SONY COMPUTER ENTERTAINMENT/5800日圓

時雨

雖然這遊戲的美術設計非常有動畫風格，但筆者覺得小孩子並不太過適合玩，因為這是一套有相當高難易度的「本格派」3D射擊遊戲。基本系統設定不俗，有SCORE ATTACK的要素，相當耐玩，相信射擊遊戲的高手也會感到滿意。不過由於敵人數目眾多，有時玩者會不知道應該攻擊哪個敵人才好，嚴重起上來還有慢動作出現。



8

小寶寶

首先言明，筆者並不是射擊遊戲的擁護者。但對於射擊遊戲或是對自己的反應和操控能力都是充滿自信的。但是這一隻遊戲卻令筆者玩得剩下一肚氣來。這隻遊戲的操作性一點也不友善，和一般的立體射擊或是模擬飛行完全不同，而且還要比他們難上手。只是教學模式都已經令人覺得操控麻煩至極。唯一可取的，就是遊戲的人物都很可愛罷了。



4

SAKURA KI

SCE公布了很長時間的立體射擊遊戲，最初對此遊戲的期望並不高，最多只是對遊戲的人設和世界觀感興趣吧了。可是當試玩過後又完全另一回事，遊戲的操作非常流暢，遊戲的難易度平衡得很好，敵人不太容易被擊倒，但也不是難得完全擊不中。耐玩性也是此遊戲的一個優點，一些隱藏模式或機體要爆了好幾次才能出現，而且不同難度的任務也會有不同之處，再加上現在沒有太多射擊GAME，喜歡的可以一試。

8

THE山手線

~Train Simulator Real



PS2/SCEJ/SLG/5800日圓

AINHO

又一模擬駕駛電車遊戲，不過今作是走真實路線，映像全以實景拍攝，所有車內廣播等音聲均是原聲收錄，毫無拖慢現象出現，流暢度一流。但能夠做到真實的背後，帶出了一個漏動，就是畫面會隨電車速度而出現快慢跡象，單看月台上的乘客步伐時慢時急速就可足以為証。且基於容量關係，所以只能收錄一條路線，耐玩性不高。難度方面，當起初熟習過操作後，感覺便會比「電車GO!」系列為低。同時，遊戲並沒有甚麼BONUS以示獎勵及隱藏要素，使人感覺遊戲不夠充實……



8

寒武紀

以播放真實片段代替3D多邊型的最大好處當然是玩者可以看到完全真實的影像，大大增加了臨場真實感，但完全千篇一律的畫面則成為了其死穴，加上遊戲系統本身變化亦不大，所以遊戲耐玩度頗低。是好是壞則完全看個人喜好了。



7

小悠

比較起著名的電車模擬遊戲《電車GO!》，在操縱性上是大同小異，但是難度上這個遊戲的標準是較為要求高。作品是以日本電鐵中的山手線作為題材，所以遊戲只限於行走山手線，令耐玩性減低了不少。可是遊戲的賣點便是真實的景物和行車過程，在玩者駕駛電車時所經過的地方是實景，車站的人們、行車時細緻的地方、對頭車出現時的聲音也有表現出來！對於沒有去過東京的朋友是十分新奇耶！

7

TIME CRISIS 2



PS2/STG/NAMCO/9800日圓

MARKS

今次可謂完全將《TIME CRISIS 2》從街機版移植過來，不但街機版，其他迷你遊戲亦十分精彩，而為這遊戲開發的「GUNG ON 2」比上一代更輕巧舒服。此外，再加上今次可以使用i-link來進行二人通訊協力，令玩者可以感到不遜於街機的刺激感。可惜的是當中的STORY MODE只有三個STAGE，使玩者在很短的時間內便完成遊戲，令遊戲的耐玩性減低很多。

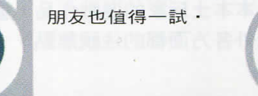
7

寒武紀

個人認為第一集《Time Crisis》是最出色的槍射擊遊戲之一，今次推出的第二集雖然在場景、佈局以及Boss設定等方面與上一集相比顯然缺乏了一點創意，但爆機後出現的Extra Game極富挑戰性，大大提高遊戲的耐玩性。整體上而言這仍然是出色的遊戲作品。



9



KACHUN

筆者絕不是甚麼賽車遊戲迷，但整體來說，『WAVERACE BLUESTORM』俾筆者的感覺尚算不俗；水面描繪極之細緻，動作畫面流暢，配合簡單的操作系統，遊戲在真實感方面絕對達到一級水平。可惜的是，遊戲在創意方面似乎略嫌不足，仍然跳不出傳統賽車或水上電單車遊戲的框框；喜歡這類遊戲的朋友也值得一試。

8





東京遊戲展2001秋 前瞻

本年度第二次的東京遊戲展將於10月12日一連四日在日本千葉縣舉行。雖然主辦單位CESA剛公佈由明年開始將由一年兩次的東京遊戲展減少至每年舉辦一次，業界的不景氣似乎已經不再是什麼秘密。但無論如何，今次東京遊戲展是三部次世代主機首次在日本碰頭，加上脫離硬件業務的世嘉以全平台軟件開發商的姿態再度參展，而且這又是微軟Xbox在明年2月22日推出之前的最後一次大型展覽，微軟是全場參展商之中投入最多資源的一間公司，業界內外都注視著這間全球最富有公司企圖打入一般家庭客廳的新產品是否能夠成功。

根據現時的統計數字，在今次遊戲展上出展的遊戲作品總數超過339款，而其中最多參展作品的主機是PS2及PS1（參看右表），而Xbox亦有20多款遊戲出展，比擁有10款出展作品的GC多出一倍。

出展遊戲所屬機種統計	
PLAYSTATION	87
PLAYSTATION 2	83
GAMEBOY ADVANCE	51
PC	33
XBOX	20
手提電話	14
GAMEBOY	11
DREAMCAST	10
GAMECUBE	10
WONDERSWAN (COLOR)	8
NINTENDO 64	1
其他	11

出展遊戲類型統計	
動作	62
角色扮演	56
模擬	36
運動	26
冒險	20
射擊	15
智力	12
賽車	11
其他	113

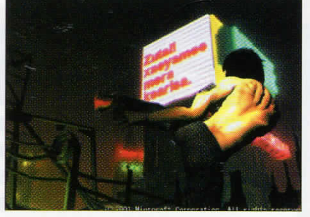
焦點之一 微軟XBOX再有突破性公佈?



正如剛才我們提過，今次東京遊戲展上的主角之一是微軟的第一部遊戲主機Xbox。微軟今次在遊戲展上的展攤不單只是全場最大，更是在東京遊戲展史上最大的展覽攤位。本期的頭條新聞亦已為大家介紹過微軟最新公佈的七款自己開發的遊戲作品，而微軟表示這七款作品在遊戲展上將可供入場人仕試玩，連同其他已經公佈的的Xbox遊戲作品，在展覽會上出展的Xbox作品達二十款左右。就一部未推出的主機而言，有超過二十款的遊戲作品出展亦可以說是交足功課，不過由於這些作品大部份均是全新創作的作品，自然沒有系列式作品所帶來的吸引力，且看這些由微軟開發的作品是否能夠為玩家帶來一些新體驗?

XBOX發售前最後演示 二十款遊戲同場任玩！


《Dead or Alive 3》首次公開讓玩家試玩


由石井精一擔任開發工作的《格鬥超人》


除了《Dead or Alive 3》之外另一款頗受注目的Xbox作品《Air Force Delta 2》


《HALO》

另外，對於微軟是否能夠繼續與其他重要廠商達成協議並為Xbox推出更多能夠吸引日本本土玩家的遊戲作品，這亦是業界內外各方面都的注視焦點。

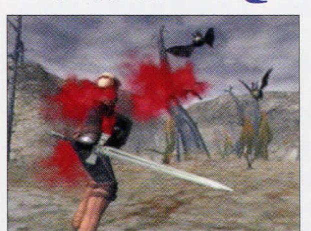
已公佈參展XBOX遊戲作品

遊戲名稱	開發商	遊戲名稱	開發商
天空 - Tenku -	Microsoft	Air Force Delta II	Konami
HALO	Microsoft	Silent Hill 2 最後之詩	Konami
Project Gotham	Microsoft	Jet Set Radio Future	Sega
Maximum Chase	Microsoft	Gun Valkyrie	Sega
Jockey's Road	Microsoft	Sege GT 2002 (暫稱)	Sega
格鬥超人 - Fighting Super Heroes -	Microsoft	Dead or Alive 3	Tecmo
Transworld Surf	Infogrames	叢 - Murakumo -	From Software
新 歌舞伎	元氣	GAIA BLADE	From Software
信長之野望 嵐世紀	Koei	貓	Microsoft

焦點之二 SQUARE PLAYONLINE / FFXI 最新情報

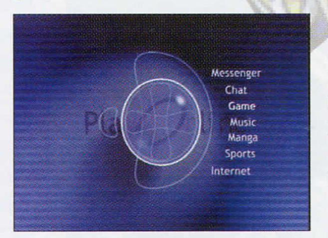
幾乎在任何一次大型遊戲展舉行之前，都會傳出有關Square會為PS2以外機種開發遊戲的傳言，今次亦不例外，加上由於Final Fantasy Movie在日美兩地的票房均告未能達成目標，令人更加相信Square正急切尋求開源，為其他主機推出遊戲便是其中一個最直接的辦法。於是最近便傳出有關Square將於10月12日正式宣佈將會為GC以及GBA兩部主機推出遊戲的消息。其中包括在GC上推出經過改良的FF VII、VIII以及IX。而且由於GC與PS/PS2兩部主機擁有不同的銷售對象，為GC開發遊戲將能擴闊Square所製作的軟件能夠接觸更多的消費者。當然，這一切仍然只處於傳言的階段，一切還要看任天堂的態是否會軟化了。

決定 SQUARE 前途之作 FINAL FANTASY XI


《Final Fantasy XI》遊戲畫面。



FFVII、FFVIII、FFIX是否成真的會在GC上重新推出?



Square的PlayOnline計劃是否能夠成功對於Square以及SCE本身都有很大的影響。

而在今次遊戲展上肯定會展出的內容當中最受注目的是其PlayOnline計劃，而PlayOnline計劃裡的戲玉自然是網絡遊戲化的最新一集FF系列遊戲。現時Square方面所公佈有關FFXI的影像以及遊戲本身的資料非常少，單看這些公佈的影像完成度亦不算高，但由於FFXI預定的發售日為2002年的3月，距今只有5個月，Square似乎亦是時候公佈更完整和詳細有關FFXI的具體情形。

已公佈參展XBOX遊戲作品

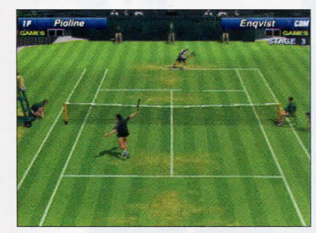
遊戲名稱	機種
Final Fantasy XI	PS2
Kingdom Hearts	PS2
All Star Pro-Wrestling II	PS2
Romancing Saga	WSC
魔界塔士 Saga	WSC
半熟英雄	WSC

焦點之三 世嘉再戰遊戲展

今次展覽是世嘉自一月公佈DC停產及撤離硬件業務之後首次參展，世嘉將展出DC、PS2、GC、Xbox、GBA等幾乎所有現存機種上的遊戲作品，其出展作品數目相信是全場之冠。

另外，世嘉方面已表示會在場內免費派發三萬隻收錄了大部份在遊戲展上出展的作品影像片段的DVD軟件(包括只作影像出展的作品)。

世嘉遊戲漫延全平台 !!



DC遊戲《Power Smash 2》


PS2遊戲《REZ》


GC版《Phantasy Star Online》


Xbox遊戲《Jet Set Radio Future》

世嘉方面已安排一連串將在展覽期間舉行的活動，其中包括Sonic Team社長中裕司 (Phantasy Star系列 / Sonic系列)、United Game Artist社長水口哲也 (Space Channel 5)、鈴木裕 (Virtual Fighter系列) 以及廣井王子 (櫻大戰系列) 等世嘉的主要遊戲開發人將會上台進行Talk Show。預計中裕司會公佈更多有關GC / GBA版Sonic以及GC / PC版Phantasy Star Online的最新情報。而水口的最新作品Rez以其獨創性而頗受重視，而暫時未有具體資料公佈的Space Channel 5仍將會是水口在台上談及的主題之一。

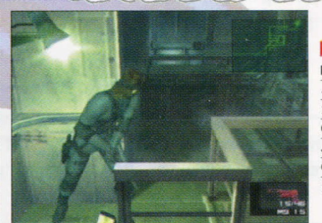
SEGA已公佈參展作品

遊戲名稱	機種
Virtual Fighter 4	PS2
櫻大戰4	DC
Power Smash 2	DC
轉轉溫泉	DC
Sonic Adventure 2 for GC (暫稱)	GC
Virtual Striker 3 ver.2002	GC
Phantasy Star Online (暫稱)	GC
Jet Set Radio Future	XBOX
Gun Valkyrie	XBOX
Sege GT 2002 (暫稱)	XBOX
Sonic Advance	GBA
大家齊來PUYPUYO	GBA

焦點之四 METAL GEAR SOLID 2最新影像公開

本年度的超期待作品《Metal Gear Solid 2 ~Sons of Liberty~》已經沉靜了一段時間沒有公開新的遊戲內容及影像資料 (除了有關美國恐怖襲擊事件後部份遊戲中的世貿大數影像被剪去的消息之外)，遊戲製作人小島秀夫在一些訪問中亦拒絕透露更多有關MGS2的更多內容，雖然在展覽上播出的影像相信仍然會以貨船背景為主，而不會有太多新的內容公開，但小島在展覽會上將會出席數次演講節目接受訪問呢。






本年度最後一個超大作《Metal Gear Solid 2 ~Sons of Liberty~》

Konami

遊戲名稱	機種
Metal Gear Solid 2 ~Sons of Liberty~	PS2
心跳回憶3 ~ 約定的地方 ~	PS2
幻想水滸傳III	PS2
Crash Bandicoot 4	PS2
J League Winning Eleven 5	PS2
Gradius Generation	GBA
烈火之炎 (暫稱)	GBA



(c) 1997,1999,2000 GAME ARTS
(c) GAME ARTS/ENIX 2002

GRANDIA XTREME

原創《GRANDIA》終在PS2上登場!!

TEXT：春日恭介

隨著DC的停產，不少曾經只會在DC上玩到的大作也紛紛跳到其他的遊戲平台上，今次為大家介紹的經典RPG遊戲－《GRANDIA》便是其中一個。

GAME PLAYERS GAME DATA

PS2
RPG
GAME ARTS/ENIX
價格未定
容量未定



殿堂級的戰鬥系統!

《GRANDIA》可說是當年SATURN守護神之一，因為當時在SS上的RPG大作非常之少，除了SEGA自家的數個作品外，其他廠商為她開發的RPG實在是屈指可數。而亦因為這個原因，《GRANDIA》便順利成為了當時SS上最受歡迎的RPG作品之一。但若遊戲沒有吸引之處的話，縱然沒有太多對手，也難以突圍而出。而遊戲便是有著一個令遊戲迷欲罷不能的一個大優點－戰鬥系統。要數出色的戰鬥系統，《GRANDIA》一定榜上有名，在戰鬥發生時，每個角色也會有不同的行動力，而掌管角色行動的「IP GUAGE」便是戰鬥系統的靈魂，在每次角色行動完之後，IP GUAGE也會由頭倒算一次，而當倒算完後，角色便可以再次行動，隨著角色及能力的不同，倒算的時間也會有相當的出入，在當時這個嶄新的設計，亦令這作品的名字深深刻在遊戲迷的心裡。

兩大強手的合作!!

要數今次《GRANDIA XTREME》另一個最大的賣點，便一定不可不提兩大遊戲廠商的合作，由《GRANDIA》的生父GAME ART及DQ系列的開發商ENIX兩大強手合作，已經要叫遊戲迷乖乖付錢。而且還要配合PS2的強大機能，看來是要跟FF系列爭一日之長短。有關方面亦十分強調今次的《GRANDIA》絕對比之前的集數更加出色，在戰鬥系統上加入了不少新元素，一定可以令遊戲更加爽快，還有便是在解謎部分亦是精心設計，單是這些點子便足見這個絕對是野心之作。

古文明與**精靈暴走**之謎!?

遊戲故事與一般RPG作品一樣是發生在一個空想的世界內，在這個世界內，由三個不同的種族構成，包括以人類為基礎的新興軍事國家－「羅芝時」、依然維持著封見制度的長耳精靈之國－「亞魯吉他」及以獸人民族為中心的「赫芝瑪」。本來這三個國家之間的關係不算是友好，但亦不至於交惡。但是若在50年前，一種名為「精靈暴走」的自然災害開始發生，於是人類與精靈的關係便日趨惡化，當到達了臨界點時，戰爭亦隨之爆發。不過幸好，當戰事進入白熱化之時，有人無意中發現「精靈暴走」的原因，是與古代文明遺跡有關，及後更得知遺跡中「靈力之間」的「石版」可以制止「精靈暴走」，於是我們的主角「艾朋」便為了停止這場浩劫而踏上征途。而壯闊的故事亦由此展開。

兩大強手的合作!!

要數今次《GRANDIA XTREME》另一個最大的賣點，便一定不可不提兩大遊戲廠商的合作，由《GRANDIA》的生父GAME ART及DQ系列的開發商ENIX兩大強手合作，已經要叫遊戲迷乖乖付錢。而且還要配合PS2的強大機能，看來是要跟FF系列爭一日之長短。有關方面亦十分強調今次的《GRANDIA》絕對比之前的集數更加出色，在戰鬥系統上加入了不少新元素，一定可以令遊戲更加爽快，還有便是在解謎部分亦是精心設計，單是這些點子便足見這個絕對是野心之作。



壯闊故事的編織

艾朋
遊戲的主角，不良少年一名，但卻能夠透過感覺地底風的流向，而出入地下迷宮的能力，現在的職業是「地導師」。

布蘭多魯
經驗豐富的軍曹，但卻其實依然是一個年青人，對軍用車輛的駕駛可以說是相當精通，可是他雖有豪快的性格，但對女性可以說是老鼠拉龜。

卡米
在密實軍曹的制服下，是一個驕人的身軀，單看外表可能會以為她是個愛美及很會享樂的人，但其實她是個細心及很會照顧人的好姐姐。

敵砣
亞魯吉他的長耳精靈，雖然自國的同胞沒有因為「精靈暴走」而受到太大的傷害，但是眼見其他國家的人民不斷因為這次事件而死去，內心感到相當的痛楚。

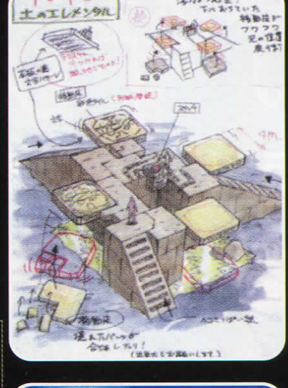


遊戲中充斥著的場景—「地下迷宮」

在遊戲中雖然也會出現地面的村莊，不過在「古遺跡」內冒險將會是佔去遊戲時間的一大半，所以不同的地下迷宮便成為了這次冒險的舞台。不過雖然是地下遺跡，但開發人員當然不會只組合幾塊石頭便算。不同的遺跡會有著不同的特色，而且亦相當華麗，而且還繼承了前作360度的觀察，讓玩者可以更清楚地感受遊戲帶給玩者的視覺效果。

土之遺跡

在數千年前已經擁有高度文明，但不知道發生過什麼事，令這個國度突然間消失。這個土之遺跡便是那個迷之國家遺留下來的證據之一。遺跡主要是由巨大的岩石所組成，不過由於已經是數千年前的建築，所以不少地方也日久失修，若不幸踏中毀壞的地方，便可能有岩石掉下來或跌落深坑。



水之遺跡

這是一個充滿了「水」的遺跡，而大家要注意的，便是由PS2運算出來的「水」，因為據開發人員表示，他們將PS2的機能完全發揮在「水」的表演上。不過大家卻不要只顧看「水景」，因為美麗有刺，陷井亦藏在這些美麗的「水景」之中。



炎之遺跡

這個遺跡可以說是充滿了動作成份，因為在遺跡內會有不少橫豎火柱阻礙玩者前進，而且解迷成份亦不下於之前的兩個遺跡，看來前路的確是相當艱辛。

順帶一提

在DC上推出過的《GRANDIA II》亦已經宣佈會推出PS2版本，已知會強化的是會追加新的影片，而遊戲畫面亦會因為PS2而得以加強，推出日期是今冬預定，錯過了DC版的遊戲迷，這次絕不可以再錯過了。





布蘭多魯正吸收雷劍陣的力量

RPG遊戲必備

每個RPG遊戲也會有的部份，那便是一村莊。《GRANDIA》也不例外，在村莊內不單可以得到情報，而且可以進行補給。另外，由於主角有特殊能力可以自由穿梭及進出地下迷宮，所以主角可能可以直接由地下迷宮回到村莊也說不定呢。





艾朋使出的雷劍陣



集二人之力的合體技「雷劍陣」!!

友情合作技!?

這是《GRANDIA XTREME》追加的全新元素，在戰鬥中，若玩者使出必殺技的同時，又符合了某些特定條件，隊友便會一同使出必殺技，不單威力驚人，而且畫面充滿迫力，《GRANDIA》一定有一試的必要。不過可惜暫時未有詳情公開，只好等待有關方面的進一步公佈。

白熱之戰鬥

既然是遊戲的靈魂之一，那當然是最吸引人的地方，在今集的戰鬥中，保留了系列的特色，即是「IP GUAGE」，不過在今集中將會把整個戰鬥系統取名為「ULTIMATE ACTION BATTLE SYSTEM」。在戰鬥場合中，每一個角色(包括敵人)，也會有不同的倒數時間，在IP GUAGE中會顯示出來，當角色的ICON踏在IP GUAGE的終點時，即代表角色可以發動攻擊或進行其仔行動，不過有一點值得注意，便是攻擊的起動時間，因為每一招式的起動時間的長短也不一樣，通常攻擊力大的招式便需要較長的起動時間，而若果對方的招式起動時間較短的話，便有可能被對方阻截。不過大家不用太擔心，這個有利點，我方亦同樣擁有。









主角艾朋正在使出魔法，不過在今集中，也必須要留意魔法及敵人的屬性



TEXT：小悠

榮光歷史遊戲系列第二彈！

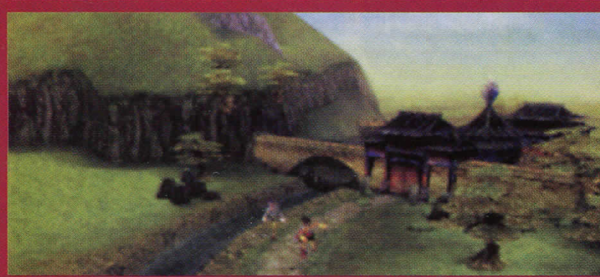
GAME PLAYERS GAME DATA

生產商：KOEI
售價：6800 日圓
容量：DVD-ROM
記憶：未定
發售日：冬季發售予定

PS2/RPG/

榮光以推出歷史模擬遊戲《三國志》系列著名，可是大家又知不知道榮光也有推出RPG遊戲呢？今次為大家介紹的這個RPG作品《封神演義2》便是榮光推出的另一個以中國歷史神話為題材的遊戲，而且是RPG來。前作推出的時候已經是三年前了，時隔多年之後新一輯的封神是怎麼樣的呢？人物設定方面是由名插畫師岡崎武士負責，所以有玩過前作的朋友是有多一份親切感。「封神2」之中加入了不少新的原素，現在便為大家一一介紹吧！

以中國為舞台的冒險故事



《封神演義》這部文學巨著相信沒有什麼是陌生的了，以中國古代神話的鬼神、仙人和魔物加入商朝的歷史之中，便是傳統的封神了。近年來這個故事於日本也十分受歡迎，漫畫和遊戲也相繼推出，但當然這些也是原著的改編故事來。今次榮光所推出的封神RPG系列也同樣，是原著之中改編而成的作品，而今集遊戲也是上一集的續編來。故事發生在中國古代商王朝時間，仙界的道士太公望在同伴的協助之下將紂王和妲己打敗，令王都朝歌回復和平。可是三年之後，大陸各地開始出現了不少稱之為蠻獸的魔物，令四處人心惶惶。於山村生活的少年子牙，在命運的引導之下與不同的同伴相遇，為了令大陸回復昔日的和平，向魔物背後的力量挑戰。











子牙

本集遊戲的主角，是出身在遊牧民族的少年。自小便沒有父母，是村人一手養育他。身體不太強壯，可是身手十分敏捷。



黎簫

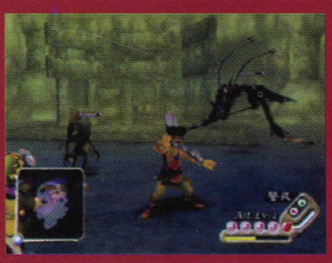
巫女，在前作的戰鬥之中失去了雙親和同伴，所以十分希望和平的來臨。



白唱

與子牙同一部落出身的少年，是子牙青梅竹馬的朋友。得知子牙冒險的消息之後便一同進行冒險！

REAL TIME BATTLE 使活動性大增




上一集的封神是使用一個半SLG形式的戰鬥系統，戰鬥的時候會出現一個舞台，人物會以戰棋的形式一步步的進行戰鬥。而新一輯的戰鬥系統和前作可謂完全不同，是一個3D舞台的REAL TIME BATTLE。3D化這當然是受到PS2機能的影響，在畫面之中各個細緻的部份也是3D表達了。今次使用的REAL TIME BATTLE系統和《STAR OREAN 2》及《GRADIA 2》十分相似，進入戰鬥之後便是自由行動，玩者可以操縱隊中其中一個人物以指令戰鬥，其他的同伴便可以給指示自動攻擊和補助。戰鬥的感覺不單止流暢和快速了，也有次世代RPG的味道呢！






和同伴一起進行合作攻擊吧！

3D的REAL TIME BATTLE又怎可劃缺組合攻擊這東西？一隊同伴在戰鬥之中是可以出現不同形式的合作技，首先玩者在設定操縱之外的人物指示全力積極攻擊敵人，這樣的話玩者的人物便可以展開「合體攻擊」了。其他的同伴會隨著攻擊而追打連接上去，不論是一般攻擊、術法和回復補助的也可以連接，令戰鬥更有效率。玩者可以和同伴的合作技共有500種以上！面對不同的狀況和強敵也可以應付。






仙人們戰鬥使用的武器・寶貝

主角們與蠻獸進行戰鬥時使用的武器，便是稱之為寶貝的仙人道具。不同的寶貝有不同的屬性和效果，而且可以利用打倒敵人所得到的寶珠為寶貝進行改造。寶貝在配合寶珠之後可以創造出強力的武器，而寶貝本身也會隨著故事和角色的成長而升級，能夠使用更強力的術法和必殺技。雖然寶貝在攻擊和防守之上有很大的作用，但是人物的屬性和寶貝不配合的話便會受影響，玩者在運用的時候需要注意這些地方呢。









鹿鈴

妖魔少女，一般人也對她抱有警戒心，可是子牙卻和她共同行動。是一個性格活潑，喜怒形於色的少女。

海棠

包括了許多謎團的吟遊詩人。為了尋找傳說之歌的秘密而展開旅程，手中常常拿著弦樂器「三唱琴」。



受

紂王和妲己所生的兒子，學習不同的妖術和咒術，對術法十分擅長。妲己對他的力量有所顧忌，於是把他的靈魂封印。



春雷

九龍派道士，救出被封印的受，並保護他。經常保持沈著冷靜的她，是個不喜歡表現自己感情的人。





一年戰爭在你我面前發生





與街機同樣，可以在宇宙空間的戰鬥

街機版《機動戰士GUNDAM~聯邦VS.自護》推出不久，現在已經決定將這個最新作移植至PlayStation 2。玩者以聯邦軍或自護軍的駕駛員在一年戰爭中作戰。性能越高而越高機體的「成本」和己方的機體被擊破而減少的「戰力計」等，系統與上集同樣。不單有圖像得到進化和家中使用的對戰，以及加入新模式等各式各樣的要素。你能否成為新類型人，將可在不久後從體驗中知道。

GAME PLAYERS GAME DATA

機種：PlayStation 2
發售商：BANDAI
遊戲類型：ACT
售價：6800 日圓
容量：DVD-ROM
記憶：150 kb
發售日：預定12月

TEXT:MARKS



通信對應



這遊戲的最大吸引力就是四人之間的對戰，而移植至PS2後將會以NETWORK形式進行。玩者需要連接NETWORK才可以進行四人對戰，這樣就可與認識的朋友組成隊伍挑戰不同的隊伍，可是香港是否可以進行NETWORK對戰暫時仍未清楚，相信讀者要留意以後的報導了。



新配備的鐵球，而這個機體只可以參加宇宙空間的戰鬥



GUNDAM

RX-78-2

被自護軍以白色惡魔稱呼的MOBILE SUIT，由於成本非常高，所以一年戰爭中只有很少部。

自護號

MSN-02

一年戰爭末期設計完成，裝有精神裝置的MOBILE SUIT。由紅色彗星駕駛。

登場MS

地球聯邦軍

- RB-79 鐵球
- RGM-79(G) 陸戰型 吉姆
- RX-79(G) 陸戰型 高達
- RGM-79 吉姆
- RX-75 太空坦克
- RX-77 鐳射大砲
- RX-78 高達

自護公國軍

- MS-05 舊渣古
- MS-06 渣古
- MS-07 老虎
- MS-09 大魔
- MS-09R 加大魔
- MSM-03 愛爾蘭蟹
- MSM-04 魔龜
- MSM-05 雙面蟹
- MSM-07 魔蟹
- MS-15 強人
- MS-14 勇士
- MSN-02 自護號





直接與母艦級的敵方對決

巨大戰艦迫近

除了MOBILE SUIT之外，當然不能少了亞撒姆和魔鯊等，稱呼為MOBILE ARMOR的巨大機體出現。可是，當中並不是只有巨大的敵人，亦會有敵己方的戰艦，如自護軍的嶄新號，和地球聯邦軍的WHITE BASE等母艦級參戰。將這些母艦級的敵機打倒相信需要不同於平時的戰法。與己方用TEAM WORK、多采多姿的戰術和連鎖攻擊驅使下擊破巨大戰艦。





三部聯邦軍MS與一部自護軍MS時，在絕對有利情況下戰鬥

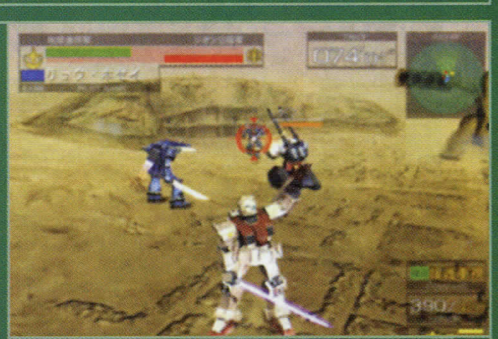


被聯邦主力的MOBILE SUIT包圍，真是危險萬分

新戰鬥體驗

不論是一個人或是多人玩，在街機版中必定要兩部聯邦軍MS與兩部自護軍MS進行二對二的蒐戰形式。可是，PS2版卻可以選擇一對二和一對三的另類戰鬥形式，這樣駕駛高達挑戰由佳亞、馬殊、奧迪加組成的「黑色三連星」。至於想享受單挑，亦可以一對一的對戰形式進行。





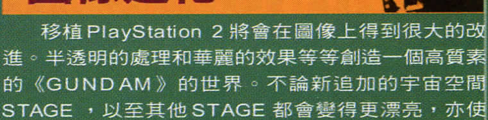
今次可以向同伴發出指令



在宇宙戰鬥的時候，可以見到美麗的地球和巨大的戰艦

圖像進化

移植PlayStation 2將會在圖像上得到很大的改進。半透明的處理和華麗的效果等等創造一個高質素的《GUNDAM》的世界。不論新追加的宇宙空間STAGE，以至其他STAGE都會變得更漂亮，亦使MOBILE SUIT可以更真實地顯示在玩者面前。





新模式！？

除了PS2被進行通信對戰之外，如想一個人遊玩，可以選擇追加的原創模式。玩者會成為地球聯邦軍或自護軍的MS駕駛員，參加一年戰爭的模式，而當中需要執行各式各樣任務。這裡與平時的對戰，不一定以殲滅所有敵人為目的。例如有為己方機作護衛、進行新型MS的測試等等任務存在。你能否成為一年戰爭的英雄就要看自己的成積了！！



移動至不同的戰鬥區域執行任務











OPENING MOVIE

在OPENING DEMO中插入主題以原作動畫第一話的MOVIE。畫面右面就是一年戰爭的開始歷史，講述自護軍的三部渣古進入殖民衛星——SIZE 7調查，以至亞寶如何啟動RX-78 GUNDAM擊倒其中兩部渣古的經過。相信這些畫面對於GUNDAM FANS的你還是歷歷在目。

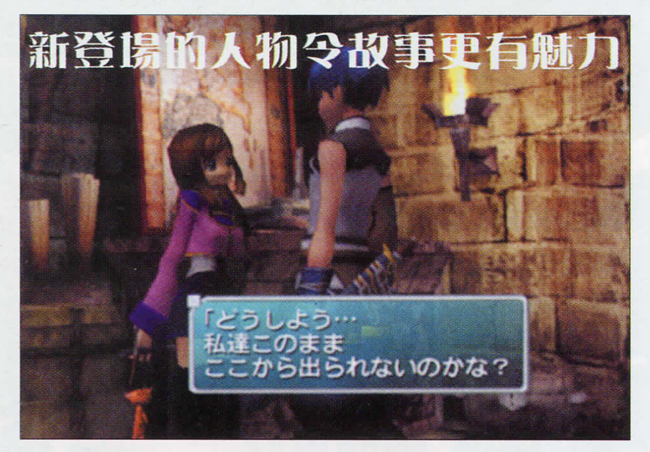




仔細地表現出來的3D GRAPHIC是有另於系列的最高質素。完全利用PlayStation 2的機能令主角在美麗的世界中冒險。



這裡可能是地下的迷宮，使用PlayStation 2的光源效果，令光、暗產生一種陰森的感覺。



從圖片可見到，登場角色的GRAPHIC得到另一個層次的強化。到底他們為了找到什麼東西，而他們又會到哪裡旅行呢？



見到這個充滿震撼力的戰鬥畫面，敵生物放出的火炎照亮了地面，這些都會在戰鬥經常出現的。

很多支持者支持，而願意等待其發售的受歡迎RPG系列的最新作——《STAR OCEAN 3》。今次刊登的圖片公開了戰鬥畫面和於FIELD MAP移動的畫面，但是作品內的所有內容仍然未明朗。筆者只好從今次的圖片中預計遊戲的系統要素，而當中顯示的提示你又否看到呢？

GAME PLAYERS GAME DATA

機種：	PlayStation 2
發售商：	KONAMI
遊戲類型：	ACT
售價：	未定
容量：	CD-ROM
記憶：	未定
發售日：	預定12月20日

STAR O

充滿神秘的圖片分析

今次刊登的圖片大致可以分為三大類。戰鬥畫面、於FIELD MAP移動的畫面，以及登場人物說話的畫面。可是，今次公開的圖片卻沒有遊戲的詳細資料。現在暫時只可以從畫面來預測《STAR OCEAN 3》遊戲系統其中一些重要要素。

FIELD畫面




「Private Action」(以下稱為PA)是在城鎮等與同伴分開，於自由行動時發生特殊事件。這裡會是談話事件，與其他同伴傾談時便會EVENT發生。這個獨特的系統是《STAR OCEAN》系列的象徵，因此《3》應該亦會繼承這個使ENDING產生變化的系統。



在晚上，出現落至遍地雪花的落雪情景。可以看出《STAR OCEAN 3》有機會出現因應時間和天氣作出不同的變化，例如黃昏時，四周都被一層橙黃的顏色包裹著。到底當中會不會有雨和雷的天氣發生呢？



在移動的畫面中，讀者可以見到兩隻敵生物。由此可見，今集可以在FIELD畫面中見到敵人，牠們應該會追著在其附近經過的主角們。估計當主角與這些敵生物接觸的時候，便會進入戰鬥畫面。至於遊戲會不會在FIELD上不斷補充已被擊倒的敵人，這需要稍後才可以知道？

BATTLE畫面

從來沒有的切換視點

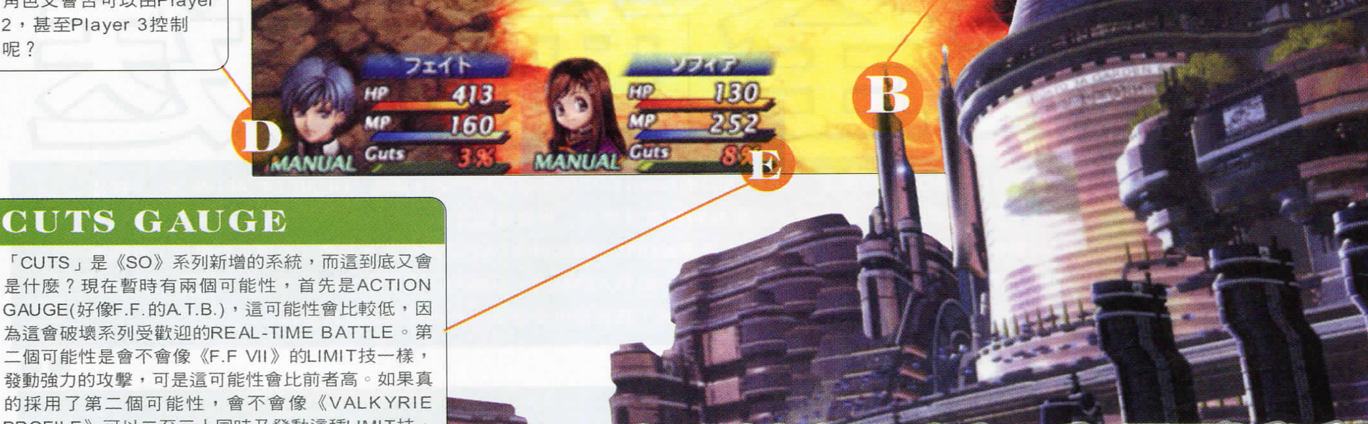
戰鬥畫面中應該會繼承上集的遠、近距離切換視點，而《3》更可能會有從不同角度顯示的AUTO模式，或有其他顯示模式選擇。

戰鬥地圖移動

從右上方的戰鬥地圖中可以見到角色與敵人的位置與分佈，應該是為了輔助視點顯示上的不足。另一方面，可以預測當中最有可能會繼承上集的戰鬥形式，而且利用SHORT CUT來輔助戰鬥，但角色的A.I.會否可以像《GRANDIA 2》那樣設定角色主要使用物理攻擊，或魔法攻擊等等。

隊中最多三人!?

雖然現在只可以於戰鬥畫面中見到男、女主角參加戰鬥，以《SO》系列來說應該會加其他同伴加入隊中，但可以參與戰鬥角色相信只有三人，因為在圖片中可看到剩餘的空位只可以多放一人。除非參加第四人時，顯示角色HP和MP的方格縮細，否則最多只有三人進行戰鬥。



人物控制

角色人設下面出現的「MANUAL」已經表示了會像上集可以選擇「AUTO」、「SEMI-AUTO」、「MANUAL」來控制角色。上集當所有角色都設定為「MANUAL」時，就會以回合制方式進行戰鬥，可是今集的其他角色又會否可以由Player 2，甚至Player 3控制呢？

CUTS GAUGE

「CUTS」是《SO》系列新增的系統，而這到底又會是什麼？現在暫時有兩個可能性，首先是ACTION GAUGE(好像F.F.的A.T.B.)，這可能性會比較低，因為這會破壞系列受歡迎的REAL-TIME BATTLE。第二個可能性是會不會像《F.F VII》的LIMIT技一樣，發動強力的攻擊，可是這可能性會比前者高。如果真的採用了第二個可能性，會不會像《VALKYRIE PROFILE》可以二至三人同時及發動這種LIMIT技，而LIMIT技的效果又會否產生變化呢？

未來世界的大預測

OCEAN 3

TEXT：MARKS

登場人物的說話

宇宙中自由移動



除了在FIELD畫面中進入遺跡，而且這時文明等級已經可以前往其他惑星？

什麼是STICK TYPE



這句對話是說使用STICK TYPE不會那麼容易疲倦，莫非當中會有液體TYPE和噴霧TYPE？



TEXT: AINHO





DEAD OR ALIVE 3 第一手資料

繼續全面放送

機種：X-BOX
發行商/製造商：TECMO
遊戲類型：FIG
發售日期：2月22日
售價：未定
容量：DVD-ROM
記憶：未定

將會成為與美日版X-BOX同時推出，由TECMO的Team NINJA開發的格鬥名作續篇「DEAD OF ALIVE 3」，根據製作人板垣伴信最近的透露，証實除了今集有新角色登場外，更會保留上集所有角色，包括人氣度甚高的霧幻天神流派KASUMI。早前，廠商公佈的圖片都主要圍繞HITOMI和CHISTINE這兩位新女角色；不過來到最近，有關方面終於公開一些舊男性角色LEON和GEN-FU，展示出男人的魅力，以顧及一班女性的玩家（笑）。另外，遊戲已決定於即將舉行的東京GAME SHOW 2001秋中出展，將會提供多部試玩台供來場者試玩遊戲。

LEON與GEN-FU男人之對決

滿身肌肉淋淋的LEON，在強大機能X-BOX的表現之下，肌肉和肌膚的顏色更為細緻逼真。圖中所見，戰鬥場地正值是猛烈陽光照射下日間時南國海岸的沙灘上，可清楚看到太陽照射下來的光源，而沙灘的椰子樹上的椰子熟透時會掉下來，加上LEON戴上黑色太陽眼鏡的裝扮，相比之前公佈的夕陽時畫面，顯得更有夏天的感覺，然而畫面中就見到LEON正以他拿手暴力「腕拉逆十字固」(↓↓F+P)對付ZACK的關節技，另外GEN-FU在今集中加入了幾種新技，同時他舊有1P服飾更會作出少許強化，而上集2P服飾所戴上的雨傘型帽子也保留起來。



GEN-FU的新打擊技雙蛇掌P+K

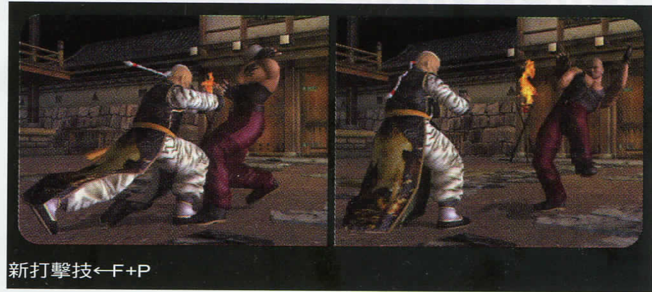




GEN-FU的另一新投技→F+P



GEN-FU的另一新投技→F+P



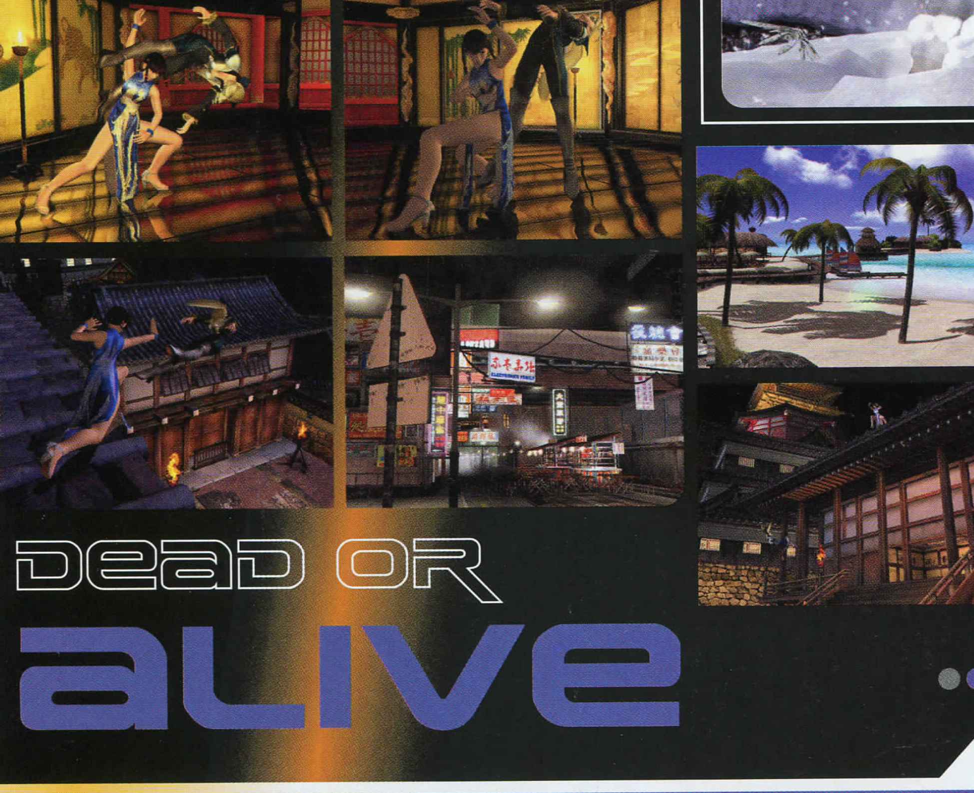
新打擊技←F+P

多層次的戰鬥場地

較早前曾為大家介紹過的新戰鬥場地之一日本安土城天守閣，據知會由三層STAGE構成，戰鬥初時會於最高層首先展開，上層座立了不少塗有水彩畫的紙扇，在微弱燈光的照射下，地板的反光質感猶如鏡子一樣，嘆為觀止，而麗鳳在這裡正向大家演舞她的打擊「投跌叉」、「背折靠」，以及投技「膝拗步」。至於麗鳳所穿上的藍色旗袍，確定是今集的1P服飾，並非傳聞新的服飾，旗袍上的鳳凰刺繡製作得極為細緻。來到天守閣的中層屋頂上，圖中所見，麗鳳正以「膝拗步」將HELENA打落下層的地面上，使其造成極大傷害；同時，由此可見，在天守閣場地上戰鬥的時間為夜晚上進行。屈指一算，由廠商最初公佈至今的舞台，有秋天時的森林、下雪時的森林、安土城天守閣、日間或夜間的南國海岸外，更公開了一張以香港作為舞台的戰鬥場地，背景上有著名店鋪的霓虹光管招牌，而地面上可以見到有街邊食事的一排桌凳，相信是場地上的障礙物，將對手擊至這裡便會造成傷害。







DEAD OR alive

本集登場角色

新 Character : Christie, Hitomi, Brad Wong, The Boss from the flames

本集登場角色

舊 Character

- Ayane
- Bass
- Bayman
- Ein
- Hayabusa
- Helena
- Jann-Lee
- Kasumi
- Lei-Fang
- Tina
- Gen-Fu
- Leon
- Tengu
- Zack



GAME PLAYERS GAME·DATA

機種：PS2
製造商：BANDAI
售價：6800 日圓
發售日：預定12 月
遊戲類型：SLG
容量：CD-ROM
記憶：220KB

TEXT:阜林

宇宙戰艦大和號
往伊斯干達魯的追憶

大和號重現於PS2

把動畫中不少名場面，以全新製作的CG，重現於玩者眼前的PS實時戰略遊戲《宇宙戰艦大和號》，其最新作將於PS2上推出！古代進等大家熟悉的人物，再次展開漫長的宇宙之旅。


大和號的製作非常細緻


單單看畫面，相信沒有人會想到是CELL SHADING製作的。

全新製作的CG影像

之前PS版本的兩集《大和號》，都是用上了CG加上美麗的膠片動畫，製作故事中的所有動畫片段。而來到了PS2，所有動畫都是利用CG製作，以多邊形把所有機械表現出來，其質素比起PS版有大幅的增加。另外，上集以膠片動畫製作的人物畫面，這次都會改為CG製作，利用了CELL SHADING表現出動畫的風格。所有劇情全程配音，人物的表情及口形都利用「LIPPING」技術達到最佳效果。


以REAL TIME CG製作的大和號內部，人物的動作可以流暢進行。


大和號出發的場面，利用CG製作完全表現出不同的味道。

第二度往伊斯干達魯，展開新的大航海旅程

經歷了游星爆彈的放射能污染，與及威脅所有行星安全的白色彗星帝國後，大和號在兩次危機中拯救了地球。然而故事並不會就此結束，大和號將會展開第三次旅程！

今次的目的地，是第一集中為得到放射能淨化裝置，而前往的遙遠星球伊斯干達魯。從宿敵迪斯拿處得知伊斯干達魯陷入前所未有的危機，古代進等大和號乘員，與新召集的成員，三度踏上大和號，向伊斯干達魯進發。遊戲中主要是回顧電視版第一輯故事，大和號與迪斯拿率領的格拉美斯軍之間的激烈戰鬥，當中各個扣人心弦的故事劇情，都會一一重現眼前。而到達了伊斯干達魯之後，故事將會有全新的展開！


始終是敵軍的根據地，攻擊中常猛烈。


被天井飛彈擊中！大和號的命運如何？

天井飛彈

到達格拉美斯本星內部的大和號，在建築物林立的天井都市中，遭到天井飛彈的襲擊。一大群飛彈正向著大和號的背面接近，究竟能否逃出生天？

戰鬥系統也大幅修改

遊戲平台轉到了PS2之上，不只是CG影像，連戰鬥部分也作出了大幅的修改。由2D六角地圖，轉變成全3D空間的地圖上進行。而隨著移動及戰鬥，視點也會作出變更，表現出精彩而充滿壓迫感的場面。


立體的地圖畫面，簡單的操作及全面的情報提供健在。


戰鬥完全以REAL TIME進行，留意戰場上時刻的變化，作出適當判斷是勝利的關鍵。


組合戰機隊列，製造有效的攻擊，隨時可扭轉局勢。

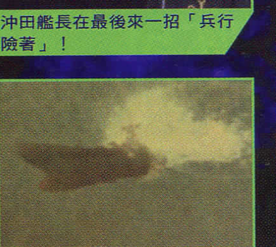

可以指揮格拉美斯艦隊，可否重現「迪斯拿戰法」？

迪斯拿

格拉美斯的總統，與大和號兩次激鬥下戰敗。亡國後費盡心力，建立了格爾曼·格拉美斯帝國。




沖田艦長在最後來一招「兵行險著」！


大和號潛入硫酸海！

迪斯拿能否得知沖田艦長的計謀？

格拉美斯滅亡

與格拉美斯的最後一戰，大和號在沖田艦長的帶領下，越過了重重險阻。更利用一個逆境的機會，成功把格拉美斯星破壞，整個過程當然收錄於遊戲當中！


立體空間的關係，移動也增加至六個方向。


隨著故事的推進，更會有大型的艦隊戰出現！

可操作格拉美斯艦隊！


迪斯拿的戰艦，迪斯拿砲發射的情景又如何？

在上一集，玩者已可操作大和號以外的其他地球艦隊，而今次則可操作格拉美斯的艦隊，目的是對付侵略格拉美斯的暗黑星團帝國。而迪斯拿的戰艦上的主砲「迪斯拿砲」，擁有與波動砲同等的威力，利用它好好對付不斷進行星際戰爭的可怕軍團！

伊斯干達魯女王

斯達西亞

在第一集已經出場的孤高女王，伊斯干達魯的唯一生還者。與古代進的大哥，古代守誕下了一個女兒。今次她自身會遇上什麼樣的事情？



大和號艦長

古代進

原戰鬥班班長，艦長沖田十三身故後成為代艦長，今作正式以艦長身分踏上大和號。當初是正直熱血漢的他，經歷了眾多的生離死別之後，日漸的成熟起來。

由於找來已故影星松田優作為人物藍本，而引起了話題的《鬼武者2》。今期會為大家介紹故事開始的經過，還有柳生十兵衛的新武器，與及戰鬥時的詳細情形！



故事開始及新武器大公開

柳生之庄全滅…

在發表會中及往後一些公開了的影像，表現了幻魔的軍隊襲擊柳生之庄的情景。面對強力的幻魔，人們只有被殺的命運…當柳生十兵衛回到去柳生之庄時，發現滿目瘡痍的景象，然而並不知道是誰人所為，亦不知道誰人能有如此的力量滅掉整條村莊，事件頓時變了一個謎團。





GAME PLAYERS GAME DATA

機種：PS2
製造商：CAPCOM
售價：未定
發售日：預定2002年3月7日
遊戲類型：ACT
容量：DVD-ROM
記憶：未定

TEXT by 鬼之末裔



呼喚十兵衛的聲音

身處廢墟之中的十兵衛，感到一片迷罔，此時一道聲音呼喚十兵衛，猶如上一集左馬介得到「鬼之籠手」的情形一般，究竟？



光球是…？

其後十兵衛得到一個發出藍光的神秘光球，難道它就是上集在稻葉山城的封鬼廟中所封印著的，鬼之一族的武器「紫電」？還是一些往後「復仇之旅」中非常重要的東西？



雖然村已全滅，但附近地方仍有幻魔出沒

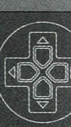
KEYWORD 1 柳生之庄與柳生十兵衛

在史實之中，柳生之庄其實是信長的領地中的一個小莊園，其後被他下令沒收，並非遊戲中派軍全滅。一般所認識的柳生十兵衛，是17世紀江戶時代的人物，有別於遊戲中的十兵衛，如設定一樣，他是乳名十兵衛的柳生一族初代當主。



神秘女性出現道出真相

一道光芒出現於十兵衛面前，光芒中出現了一名女性。她正是「鬼之一族」的一員，告訴十兵衛滅掉整個柳生之庄的元凶，正是織田信長，這個成了鬼之一族的仇敵——幻魔之長的人。



金山之町遇上了同伴

有其他角色與十兵衛共同作戰，是《鬼武者2》的其中一個特色。然而要他們出手，是要十兵衛之前遇上了他們，作出溝通之後才會出現的。實際遊戲中未知是什麼情況之下展開，而TGS的體驗版中，則是在金山之町中發生遇上他們的事件。



事件1 阿優

身為美女的阿優，加上她一身袒胸露腿的西洋式裝束，當然會受到不少男子的「招待」了（笑）。十兵衛遇上她之時，正是被三名男子騷擾。但見她不慌不忙的，飛快地捉住了對方的手臂，還把那男的一手甩開了，可見她是一個反應及速度都不弱的女子。

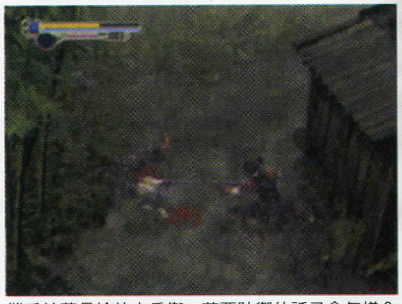
事件2 孫市

信長的時代，鐵砲這傢伙還是非常新式的武器，而懂得運用的孫市，當然成了不少人挑戰的對象。十兵衛與孫市的相遇，正是因為他受到那名持長槍男子的挑戰。這個衣著奇特，手持長槍的傢伙，與孫市的決鬥結果會怎樣？而十兵衛會否從中出手？



遠距攻擊可能的新武器——槍

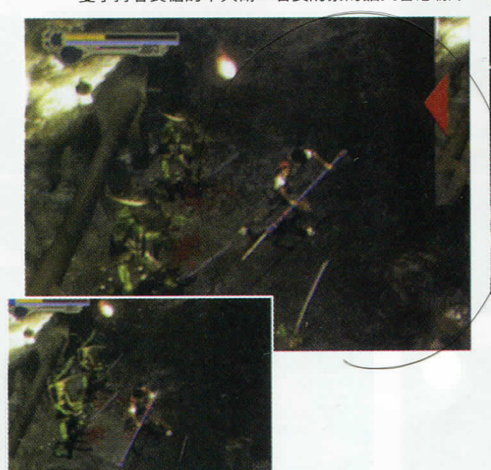
上集左馬介的主力武器，有日本刀、西洋劍及薙刀三種（當然還有那強得過分的「昆沙門劍」…）。雖然不知道十兵衛會使用多少種武器，但是肯定了一種是圖中見到的「槍」。能夠在較遠的距離下，直線攻擊面前的敵人，由於能令敵人難以接近，戰鬥中能夠做出一種全新的戰術。



雙手持著長槍的十兵衛，若要防禦的話又會怎樣？

槍的三段攻擊

《鬼武者》在操作上的特色，就是只要連續按鍵，便可輕易使出連續技。今集當然會保留這一點，而長槍這一類現實中頗難運用的武器，在遊戲中也只要按鍵便會出現連續攻擊。攻擊模式可說是混合了槍的「刺」與棍棒的「打」，如圖所見範圍也非常廣闊。





冒險的據點？

上次介紹之中曾經提及，遊戲的版圖會擴大不少，而且鎮上有不少人在活動，當中可能會得到各種各樣的消息或者情報。加上以故事背景推論，信長應當仍在根據地稻葉山城，而柳生之庄與稻葉山城的距離並非一朝可達，相信像金山之町的地方，在遊戲中會出現好幾個，讓玩者收集情報，整理裝備道具等事，作用就如RPG的村鎮一樣。

此外還有其他遊戲中出現的場景，如山間林道，與及相信是金礦的坑道。而當中也會遇上敵人出沒，雖然看似是士兵，其實是穿上了鎧甲的幻魔，還有一些並非人類樣子的怪物。





KEYWORD 2 金山之町



戰國時代，日本確實是有金礦的存在，就好像美國的「淘金熱」一樣，不少平民百姓都跑去採金，希望獲得財富。久而久之，在金礦附近便出現了一些小鎮，聚居了由各地來到尋金的人，自然地他們也會帶來很多各式各樣的情報，也成了人們互相交流的聚集地。

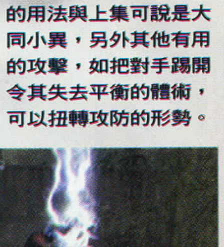
新戰術殼

戰術殼是運用鬼力（鬼之一族的力）發放的特殊攻擊，在《鬼武者》中，每一種主武器都有一種不同的戰術殼。《鬼武者2》也繼承了這個系統，如圖所見，長槍所發出的戰術殼，是屬於冰系的特殊攻擊。揮動帶有冷氣的槍，令到一定的範圍內出現冰的結晶，會否附帶令敵人結冰停止行動的效果？

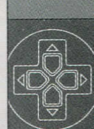
另外十兵衛使出「兜割」的時候，敵人的頭上出現了落雷的現象，好像是上一集「紫電」的戰術殼一般，是偶然，還是上集的武器落到十兵衛手上使用？

必殺一擊仍在！

除了長槍之外，作為劍士的十兵衛，當然會使用日本刀了。基本的用法與上集可說是大同小異，另外其他有用的攻擊，如把對手踢開令其失去平衡的體術，可以扭轉攻防的形勢。



以及有一定條件下產生的，一擊必殺反擊技巧「一閃」，也在《鬼武者2》中得到保留。





text:春日恭介

以真實影星做模特兒的遊戲雖然不只這個，但要數當中的表表者，便非PS2遊戲《鬼武者》莫屬。她的出現不單只震動了整個遊戲業界，就連藝能界也對這個遊戲作品十分關注。今次要為大家介紹的是遊戲的X-BOX版本－《幻魔鬼武者》，且看看會為遊戲迷帶來什麼新元素吧。



GAME PLAYERS GAME DATA

X-BOX
AAVG
CAPCOM
2月22日發售預定
價格未定
記憶容量未定

奪　魂

在遊戲中有一個非常特別的系統－「魂」，主角的手腕上有一件名為「鬼之籠手」的裝備，能夠吸取在打倒敵人後釋放出來的「魂」。在PS2版本中的魂只紅、藍及黃三種，而《幻魔鬼武者》則追加了一種新的「綠魂」。吸取了這種「綠魂」之後能夠令攻擊力上升，不過相信「綠魂」的出現率會比其他三種少。



在七曲道的敵人，出現的位置會與PS2版有所出入，大家一定要留意



這就是「綠魂」吸引後能加強攻擊力，不過大家要注意，敵人也可以將「綠魂」吸走加強自己的攻擊力，所以一定眼明手快

左馬介的新衣

這是不能不提的一個新項目，左馬介將會有全新的形象跟大家見面，現時已知有忍者裝束，而且據知不同的服飾會有不同的劍技追加，雖然卻未得到確切的證實，但在月中的TGS中會有這遊戲的試玩版本，屆時應該可以一清二楚。



這就是左馬介的忍者服，除眼睛外全身也被包裹著

這個姿勢!?究竟左馬介要使出何種攻擊!?

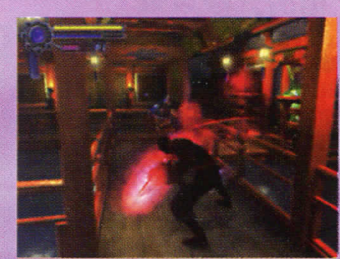
《鬼武者》

《鬼武者》是由知名遊戲廠商CAPCOM開發的動作冒險遊戲，曾在本年(2001)1月推出過PS2版本，以詭異的氣氛、多采多姿的劍技作為招徠，加上當時甚具名氣的歌影紅星「金城武」為遊戲主角擔當模特兒，遊戲一公開便已經成為了焦點大作。另外遊戲的成功，還有有賴一班幕後精英，超過二百人的管弦樂團為遊戲灌錄背景音樂，加上著名電影配樂家「佐村河內守」、電影監督「佐藤嗣麻子」、「金田龍」、腳本家「杉村升」。所以遊戲成功絕對是有跡可尋。

另外鬼武者不單成為第一套賣出一百萬盒的遊戲，而且更獲得全世界一至的好評。所以今次推出X-BOX版本，對一些未接觸過這個遊戲的人而言，是一個難得的機會，可以一睹這個世界知名的遊戲的風采，而且遊戲的內容及細節還得到悉心的改良，就算是玩過PS2版本的遊戲迷，也絕對有再一次挑戰的必要。



在新版中會有不少新角色追加,這娃娃會否就是當中一員?





單看外表已經左馬介拾起娃娃後一定會有事發生





*內文圖片屬開發中畫面



GAME PLAYERS GAME DATA
機種：WS
製造商：BANPRESTO 2001
售價：4800 日圓
發售日：12月13日發售預定
遊戲類型：SRPG
容量：DVD-ROM
記憶：未定

TEXT by 春日恭介

數機戰，算而今，也已經有十多歷史，時至今日，不同版本的「機戰」依然比比皆是，PS、DC、GBA、WS、WSC。每一個版本也能賣過滿堂紅，稱之為「神話」也絕不為過。那究竟機戰有什麼吸引之處，可以緊緊扣著遊戲迷的心？或者在以下的文章中可以找出答案。

永垂不朽的鋼鐵巨人

在機戰遊戲中，最重要的角色當然是一個個威風凜凜的機械人，今集雖然未有新機體追加，不過由於今次這個版本是以之前WS的版本為基礎，所以大家可以將這遊戲當作是彩色化了的華麗版本。回說參戰的機體，與之前的版本沒有多大分別，鐵甲萬能俠這等終留底柱機體，當然不會小了份兒，還有三一萬能俠、泰坦3、機動戰士高達系列的G、F91、W、Z、ZZ及new等。另外聖戰士、超獸機神、勇者雷登、重戰機及大武士也在出場列上，對機戰迷而言相信也有一玩的價值。

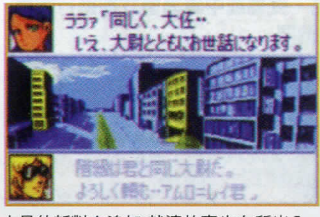
甲児「ブレストファイヤー!!」

WonderSwanColor 的專利

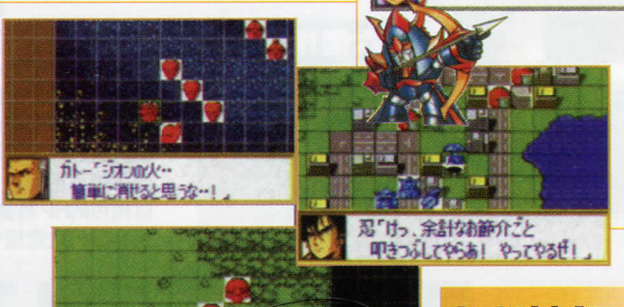
推出一個新版本，廠方當然不會只搬字過紙。WSC 的《機戰 COMPACT》，將會作一定程度的強化：

劇本修正

在本篇中，遊戲故事將會作出修正，而且幅度亦相當大，藉此令遊戲的進度更加流暢及有更多的話數，相信可能還會有新隱藏劇情也說不定。



大量的新對白追加，就連故事也有所出入







新CUT IN

在WS版本也已經有的項目，在機體使出「大技」的時候，會有「CUT IN」發生，戰鬥畫面會變成類似播片的模式，播出機體攻擊時的動作。

援護行動 SYSTEM

在最近公佈的機戰遊戲中也有加入的系統，當己方機體鄰接，而非行動中的機體有援護能力的話，這系統便有機會發動。當攻擊時，行動中機體攻擊完後，援護機體便會緊接作出第二輪攻擊，此行動稱為「援護攻擊」。而當行動中機體是被攻擊時，援護機體便會以防禦狀態為行動中機體擋住對方的攻擊，之後行動中機體便可以作出返擊，此稱為「援護防禦」。不過在遊戲中，敵方也可以做出同樣的戰法，所以在戰略計算上，變化更多。

MAP EVENT

在版圖內，當達成某特定條件，或劇情需要時，也會發生「MAP EVENT」，而這些EVENT也會以動畫型式播放，情況就跟「CUT IN」差不多，這的確可以令遊戲演出更加精彩。







＊內文圖片屬開發中畫面

發售日決定！

突然發表的PS版《DQ4》，決定於11月推出。今期集中於《DQ4》開始出現的系統介紹，還有送上第一章的實際遊戲畫面，感受一下PS版的魅力。

GAME PLAYERS GAME DATA

機種：PS
製造商：ENIX
售價：6800日圓
發售日：11月22日
遊戲類型：RPG
容量：CD-ROM
記憶：1 Block

TEXT by DQ死士



傑夫特說著自己的過去呢


瑪雅兩姊妹卻是說著小心好色的男人呢

新系統？同伴之間的會話

在《DQ7》裡，「說話」指令除了對途人、店舖中使用外，平時還可使用來聽聽同伴的說話，當中會出現有關遊戲的提示。而這個有趣的「同伴會話」系統，將會出現於PS版的《DQ4》中，故事中那一班充滿個性的人物，利用這系統時，就會見到各種表現出該人物個性的說話。除了得知遊戲的推進外，也可從對話中看到每個人物的獨特性格。

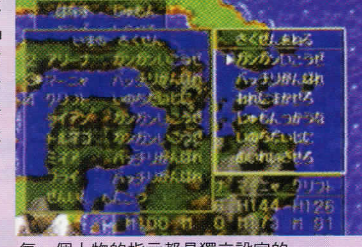

當敵人使出特別的攻擊，立即轉換指示去應付。



AI本身會針對敵人的弱點攻擊

交由角色自行作戰！「AI戰鬥」

《DQ4》導入了一個非常重要的系統，就是讓角色以自己的行動模式作戰的「AI戰鬥」系統。玩者只需要對角色下達AI行動的指示，他們便會以指示為基本自行戰鬥。對於玩者來說，這是一個非常方便的系統，而每一回合玩者都可向角色更改指示，以應付戰鬥中出現的不同情況。


每一個人物的指示都是獨立設定的

六個指示簡介

ガンガンいこうぜ	角色自身全力的向敵人作出各種攻擊
バッチリがんばれ	角色本身會多運用不擅長的方式攻擊
おれにまかせろ	由角色自己決定以什麼方法戰鬥
じゅもんつかうな	儘可能不用魔法，純粹的肉搏戰法
いのちだいじに	以角色的HP為優先，受傷或中毒等會立即進行回復
めいれいさせろ	玩者自行決定指令戰鬥

誌上體驗第一章

遊戲開始時，一切都是由第一章「王宮的戰士們」開始。戰士利安是邊境小國巴特蘭的戰士，一日國王召集城裡所有戰士，原來王國中發生了連續的小孩失蹤事件。國王相信，是有人或者魔物，在背後幹著不可告人的勾當，於是要求戰士們作出調查。身作當中的利安當然會參與調查的工作，於是整備了一切後，就在城中打探情報，再到城外去。

冒險的途中，利安遇上一頭會說人話的荷伊米史萊姆，牠叫荷伊明，說要與利安一起冒險！由於利安不懂咒文，這小傢伙成了非常重要的同伴。究竟與牠一起冒險有沒有問題？而利安能否找到小孩失蹤的真凶？注意的是，前文的「AI戰鬥」系統，是在第五章中才會出現，第一章至第四章都是要玩者下指令戰鬥的。另外荷伊明也可以行用「說話」指令看看牠的說話，看來對喜歡研究史萊姆生態（？）的朋友，是一個了解史萊姆的好機會呢（笑）。









TEXT：MARKS



機種：PlayStation 2
發售商：KONAMI
遊戲類型：RPG
售價：未定
容量：DVD-ROM
記憶：未定
發售日：預定今冬

互助戰鬥的同伴

將會今年冬季推出的《幻想水滸傳 III》除了以108名同伴為賣點之外，其戰鬥系統亦是讀者相當留意的地方。今次戰鬥雖同樣以六人作戰鬥隊列，但攻擊時前、後二人可以同時作出攻擊或防禦等。

二人一組的戰鬥系統



在戰鬥的時候，與上集同樣前三人、後三人組成列隊，而今集前列與後列各一名組成隊伍。戰鬥時，輸入指令時隊伍會一起行動。因此每一回合可以輸入三個指令。

防禦例

前、後面同是戰士

當兩個戰士在隊伍中使用防禦的時候，會以背對背作防禦姿勢。受到敵方時因互相守護而令傷害減至最低。



兩個戰士的隊伍選擇防禦



互相背著來防禦

前面戰士、後面魔法使

這個隊伍作出防禦姿態時，戰士會保護魔法使，而走近魔法使作出防禦的姿態。對物理攻擊有效，至於魔法攻擊……



防禦時，戰士會走近魔法使



在這種防禦下，戰士會優先受到攻擊

攻擊例

前、後面同是戰士

這個隊伍作出攻擊指令時，就會跑到向攻擊目標進行攻擊。與上集同樣以選擇攻擊指令來行動。



前、後列都配置了戰士作出攻擊



兩者自動地走近敵人攻擊

前面戰士、後面弓箭手

作出攻擊指令時，前面的戰士跑向攻擊目標進行攻擊。後面的弓箭手與前面的戰士保持一定距離放箭。受到傷害之餘而危險性低。



配置前面戰士，後面弓箭手時



弓箭手會與戰士一定距離進行攻擊

前面戰士、後面魔法使

配置前面戰士、後面魔法使時，前面戰士會向攻擊對象攻擊。魔法使移至與戰士一定的安全距離，在那裡進行防禦。



魔法使會與戰士保持一定距離



移動後可以防禦或紋章攻擊

RIDE SYSTEM



Hugo和Fuba等特定的組成構成戰鬥隊伍時，就會自動進入稱為RIDE ON的騎乘狀態。此外，兩個角色的HP會加起，以一個人角色計算。隊伍全體會產生移動力增加等優點。CHRIS等角色需要達成條件才以騎乘狀態戰鬥。

◆達成某些條件，CHRIS的特定角色會以騎乘來戰鬥

◆Hugo和Fuba的隊伍進入RIDE ON時，HP加起，而變得強大

F.P.B.S.

上集戰鬥畫面是從固定視點顯示，而今集會採用新的「F.P.B.S.」(自由位置戰鬥系統)，可以經常提供新鮮的構圖和畫面。即使角色使用同一攻擊模式，每次畫面都會有所改變，減少玩者因長期戰鬥而感沉悶。





◆從己方後面觀看戰鬥的進行



古惑狼4

TEXT：MARKS

GAME PLAYERS GAME DATA

機種：PlayStation 2
發售商：KONAMI
遊戲類型：ACT
售價：未定
容量：CD-ROM
記憶：未定
發售日：預定12月20日

再次阻止NEO的陰謀

「CRASH BANDICOOT」是受到全世界喜歡的「古惑狼」系列之最新作，而今次會再次以動作遊戲登場。STAGE內充滿著新動作和交通工具。當中會出現CRASH的妹妹COCO和宿敵NEO COLTEKS等。

巨大MONSTER



途中出現了巨大的獨角魚，CRASH立刻向後逃跑。

大冒險的數目



冒險的舞台仍然在宇宙內，會有新交通工具登場，不論海、陸、空都可以幫助於宇宙中冒險。新交通工具會在以下介紹。

CR BUGGY

CRASH 喜愛使用的超厲害四驅車。以馬力和車速在荒蕪之地奔馳。




◆各車預備完成，一起開車，到底誰是CRASH的對手呢？



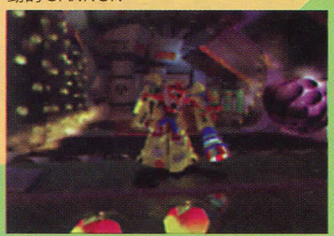
◆在沙丘中進行激戰

CR ROTOR

CRASH 駕駛超厲害POWER SUIT，手腕裝備LINCO CANNON來攻擊敵人。



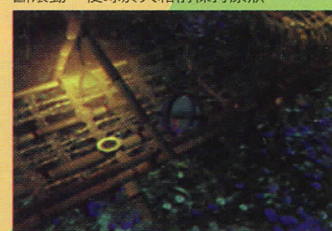
◆以黃色的機械人衝入，而且以左手有強勁的CANNON



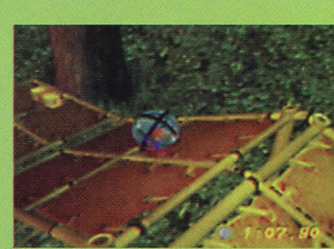
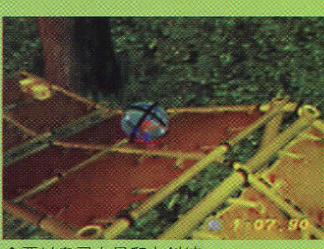
◆可惜移動速度比較慢

CR CAPSULE

GRASH 坐進超厲害的球內，在斜坡上不斷滾動，使球於入箱前保持原狀。



◆在彎道上很容易被拋出

◆要以自己力量爬上斜坡

CC BOARD

COCO 會使用一塊超厲害的滑雪板。利用滑雪板在快速追來的雪崩中逃生。可以高速之下感到緊張。

◆在華麗跳躍時，可見到背後的雪崩

◆在這種非常事態下，COCO還從容不迫

NEO COLTEKS

NEO COLTEKS 完成超秘密武器「SUPER CRASH BANDICOOT完成，再加上取得調和自然的空氣、地、水、水的魔神力量。




◆又再次企圖征服世界

COCO

CONCEPT

CRASH



segaGT2002

-Working Title-

text：春日恭介



當年在宣佈SEGA GT開發計劃時，一般也認為此作是衝著PS遊戲GT而來，雖然事件從來未有得到證實，但在遊戲推出後，SEGA GT所得到的評價卻遠不及後者。不過SEGA沒有因此而放棄，在宣佈退出硬件市場專心遊戲開發業務後，SEGA的子公司WOW ENTERTAINMENT INC.公佈要為X-BOX開發《sega GT 2002》，誓要一雪前恥。



CHRONICLE 模式





在新一集的「SEGA GT」中，大家將會發現有不少當年相當著名的舊款車種出現，原因很簡單，因為新一集的「SEGA GT」已經改變了遊戲的方針。希望藉著加入各款有名的舊車，可以吸引一些對古典汽車有濃厚興趣的人士注意甚至購買這個遊戲。不過在新車方面開發人員也沒有忽視，最新型號的車種也可以說是全部落齊，加上X-BOX的多邊形處理能力，相信今集《segaGT2002》一定可以脫胎換骨。



回說「CHRONICLE 模式」，玩者一開始需要使用60年代的舊款汽車進行遊戲，每征服一個賽事，便可以使用較新的車種，不過遊戲的難度亦會隨之而增加。不過大家也不用太過擔心，遊戲會有因應不同的條件提供不同的強化零件給玩者更換。

新舊名車的角力

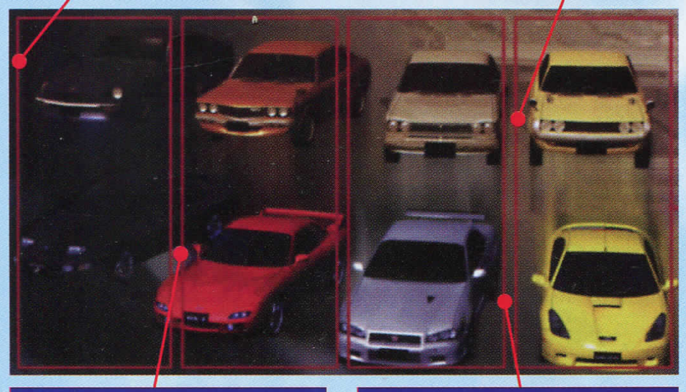
現時已知會出場的新舊名車種有TE27Levin 、SAVANNA RX-7等，另外TOYOTA 2000 GT系的車款也預計會在遊戲內出現，而還會有什麼車種便要等待有關方面的詮一步公佈。

舊 FAIRLADY Z240Z(S30)
新 FAIRLADY Z

舊型號的「Z」，曾經在某漫畫內出現過，而且被誇張其性能。實際上這款汽車雖是有過人之處，不過由於車身比較重，所以就算是有強大馬力，也未必可以輕易跑贏對手。

舊 SKYLINE HT
新 SKYLINE GT-R(R34)

昔日名措一時的名車，曾被譽為日本國內跑得最快的汽車，其後推出過很多不同的新型號，亦成為車迷心目中的理想坐駕。最新型號GT-R更是不少汽車雜誌報導的目標。



舊 SABANNA RX-3 GT
新 RX-7

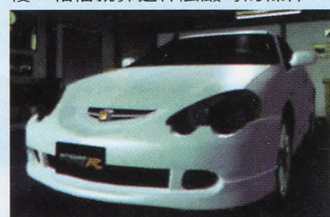
這車種相當有名，曾有人為她取名為「日產法拉利」，可想以知她的確實力過人，Rotary引擎的設計，令好一直在汽車排行榜上名例前茅。不知在遊戲中可否再一次重現那獨特的引擎聲音呢。

舊 CELICA 1600GT
新 CELICA

這車款最出名的並不是走力，而是各方面的平衡，每一個環節這款車也做得十分出色，不單馬力好，而且全車的穩定性也相當出色。絕對稱得上是一輛可以用來競賽的房車。

可以仔細觀賞各款名車？

在遊戲中有一個可以讓玩者觀賞各款名車的片段的模式，不過現時未知是一開始便可以使用還是要達成什麼特別條件才會出現，不過看過照片後，相信就算是什麼嚴苛的條件，也不會減卻車迷一看的必要。





較年長的一輩無人不識的TE23 Levin



SABANNA RX-7

*內文圖片屬開發中畫面

PS2上創造你的冠軍球隊！

Text by 阜林



創造球會2002

在SEGA公布提供遊戲到PS2上時，《球會》系列也是在名單之中，然而都是只聞樓梯響，一直到沒有任何正式的公開其資料。現在這個由SS時代開始，到DC都一直得到不少朋友支持的作品，終於正式登陸PS2！

GAME PLAYERS GAME DATA

機種：PS2
製造商：SEGA
售價：未定
發售日：預定2002年內
遊戲類型：SLG
容量：DVD-ROM
記憶：未定

PS2版畫面公開！

這一次公開的，主要是遊戲中比賽的畫面，另外還公布了不少《2002》的系統消息。基本上球會的經營與及球員培育的部分，是與之前DC版的大同小異。而由DC版《球會2》開始出現的「Satellite」二軍制，來到《2002》決定取消，改為全隊22人制，令人手的調配上更為容易，球員的資料上，也會增加一些新的元素在內。

從圖片中得知，畫面的基本輪廓與DC版是一樣的，而畫面上的各種東西，如球員、球場，當中的觀眾，都製作得非常細緻。由於是開發途中的畫面，所有球員都是「一色一樣」，相信往後會公開不同樣子的人物出現吧。



PS2展開的全新《球會》！

《球會》除了培育屬於自己的最強球隊之外，精彩的比賽畫面，可說是另一個遊戲的靈魂所在。球場中雙方球員在爭奪皮球，一腳一腳的傳送、攻門等等，在遊戲中的演出絕不遜色於現實的球賽。而《2002》的比賽畫面，比DC版的更加強化，每個球員的動作增加了，演出更為細緻。



◆跳起爭奪皮球的情形，與DC比較看得出動作是新做的



◆禁區邊爭頂頭槌，球員們的動作都更真實



◆比賽中的鏡頭改變增加了，會見到一些以往沒有的角度。



◆防守的畫面，《2002》的比賽畫面增加了不少新模式

「必殺技」也少不了！



當能力高的球員鍛鍊到一定程度時，他們會在比賽中使出強力的演出，例如「一個扭十個」，或者必定入網的超級射球等「必殺技」（別名發光射球）。來到了PS2，這些精彩的演出也得到保留及強化，雖然看不到是什麼的「必殺技」，但是單是看到發光一刻，都會想到往後一定是令人嘆為觀止的畫面吧。

還有球場以外的畫面，以及秘書小姐！

球賽以外，不少球隊「班主」最留意的，相信都是跟各位渡過「數十年光陰」的秘書小姐吧（笑）。《2002》同樣是有四位秘書給各位選擇，與DC版一樣，每隔數年便會出現更換秘書的事件，不過過班的時候，大家都會選定喜歡的一個吧！另外還公開了一些球場以外的遊戲畫面，看看認得到是些什麼？



◆作為球隊大本營的會所，依大小看應該是Level 1吧。



◆播放足球節目的錄影廠，相信會轉變電視台吧。

佐伯雪乃

身高三圍
T172 B86 W60 H85



血型
AB
生日
4月23日
出身地
秋田縣
趣味
海外旅行

KATE ROBERTSON

身高三圍
T177 B95 W62 H93



血型
B
生日
10月5日
出身地
美國弗吉尼亞州
趣味
滑翔風箏

轟茜

身高三圍
T165 B83 W58 H84



血型
A
生日
5月14日
出身地
東京都
趣味
江戶太鼓

矢野奈保子

身高三圍
T157 B79 W54 H80



血型
O
生日
11月6日
出身地
大阪府
趣味
各種家政

※畫面開發中





創造球會特大號2
球會最新版登場！

那邊廂PS2將會推出第一個《球會》，而這邊廂《球會特大號》則有最新版本推出！《特大號2》的出現，其實是全靠日本雜誌「FAMI通」舉行的投票，由各大「球會FANS」選出來製作的。現在正為12月推出而努力開發中，這一次《球會》又會有什麼改變？

GAME PLAYERS GAME DATA

機種：DC
製造商：SEGA
售價：未定
發售日：預定12月13日
遊戲類型：SLG
容量：GD-ROM
記憶：未定

Text by 阜林

2001 年最新資料

每一集《球會》都會因應當時J LEAGUE的情況，去改動遊戲中的資料，作為最新一集的《特大號2》也不例外。各支球隊及賽制，都是根據2001年度的資料製作，而選手更是用上了今年下半季的最新資料。由於J1與J2都加入了新的球隊，球季中的競爭將會更加激烈。



◆2001年度新加入的橫濱FC，當然會於今集出場，而J2方面也加至12隊。





◆川崎FRONTALE及AVISPA福岡換上了新設計的球衣，遊戲中也忠實的表現。

架空選手大集合

一直以來，除了實名的J LEAGUE選手外，遊戲中也有不少架空的選手存在，而每一集不少架空選手都會換走，加入一批能力不同的新選手。今集將會由SS第一集《球會》到《特大號》中所有架空選手集合，重新嚴格挑選再出場！不少令人懷念的舊選手，能夠以新能力再次登場，相信是玩足全部《球會》的朋友們一個心願吧。



◆當然少不了系列中「最強」的傢伙．河本鬼茂



◆不只是單單復活，能力也有所轉變，究竟會變成怎樣？值得期待。

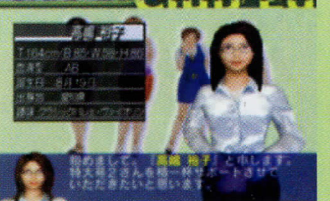
秘書小姐們…

秘書小姐一直以來是一眾班主的「重要」拍檔，回到辦公室看見她，就算之前輸了球賽也會放鬆一點（笑）。今次仍是《特大號》中的四位美人，但是比《特大號》時作出了一點兒變化，可能給予玩者一種不同的感覺呢。





◆興趣是鍊金術的有趣女子．珍妮花。上衣由樽頸變成了V領的設計，顏色也轉了作粉紅色，更女性化的樣子可能令玩者覺得她更可愛呢。



◆有點大姐姐風味的高島，除去了短短的項鍊，加上了一副眼鏡。增加了一份智慧型的味道之餘，也像○隆子在某劇中的造形呢。





◆四人之中年紀最小的山口，可說是改變得比較少的一個，只是把外套改成了藍色而已。但是也無減她那一份運動少女，充滿陽光氣息的感覺呢。





◆經過了一年的時間，三谷杏子是改變得最為明顯的，由之前的圓臉變成了「瓜子臉」，服裝亦成了橙色的「一件頭」，更添成熟的味道。

小回顧：《球會》是什麼樣的遊戲？

看了一口氣兩版的報導，未接觸過《球會》的朋友相信都想知道這是個什麼遊戲吧？讓筆者好好簡介一下。原名為《創造J LEAGUE職業球會》，目的是建立一支自己的J LEAGUE球會，參加國內外的比賽，以成為世界第一作目標。遊戲本身由經營球隊、培育選手及比賽三部分組成，除此之外，尋找著名的球員建立自己的「夢幻球隊」也是不少玩者的目標，這亦是遊戲的另一番趣味。

選擇根據地，建立球隊

遊戲開始時，是從全日本過百個地方中，選擇自己球隊的根據地，各地都定了人口、交通等設定，這都會影響球隊的經營。然後是聘請教練（監督）、球探及球員，而電腦也會製作一支對手球隊，一起於J2開始奮鬥。

鍛練選手增加實力



選手們最初實力不高，要進行各種訓練以增強體能、戰術理解、合作性等能力，玩者可設定他們的訓練項目，此外由球探找來實力較高的選手，或者聘請配合球隊的教練，都能夠增強球隊本身的實力。這亦是遊戲當中的其中一個樂趣。

贏出比賽，邁向錦標



比賽本身是以精華片段的形式進行，根據選手的能力、球隊的布陣等不同元素而變化。比賽中玩者作為領隊，可直接向球隊作出指示，也會影響比賽的結果。目標就是勝出聯賽，向世界第一之名進發！

※開發中畫面

與TORO放假
一個使人難忘的假期



GAME PLAYERS GAME DATA

機種：PlayStation 2
發行商 / 製造商：SCEJ
遊戲類型：ETC
發售日期：11 月 29 日
售價：5800 日圓
容量：DVD-ROM
記憶：未定

TEXT: AINHO

SONY的吉祥物TORO貓，憑著牠逗人喜愛的樣子，無論男女或者大小朋友都深受歡迎，而其相關商品種類繁多。現在，SONY將會推出由牠飾演的又一款新感覺另類遊戲，名為「與TORO放假」。顧名思義，玩者可與TORO貓一起遠行、散步、行街等悠閒假期生活，拋開一切工作壓力，與TORO實行玩個痛快，不亦樂乎，好好享受這個假期。今次，本刊得到最新的圖片與情報，如此注目度非常高的作品，當然第一時間為大家佈導喇！



遊戲舞台

玩者與TORO貓旅行的目的地，全都是一片寧靜，空氣清新，遠離繁華熱鬧，人煙稠密都市的地方，旅行途中來到的町的居民也對遠道而來的客人TORO貓非常友善，除了向牠打招呼之外，有些甚至讓牠可到他們的家裡暫宿。另外玩者與TORO貓到各處遊覽期間，TORO會要求叫玩者替牠拍照，以作留念之用，然而在町中更有可能遇上TORO的好友POKEPI們。至於拍照的時候，TORO貓會擺出各種的姿態，而拍照方法非常簡單，只需按R1 按鈕便可。然後，拍攝出來的照片，可在相薄中隨時隨地回味一番。



◆玩者與TORO貓其中一間寄宿的旅館





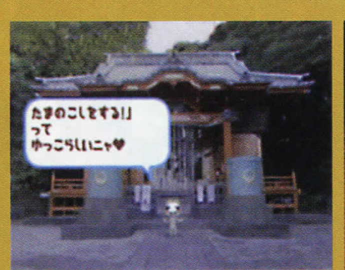


◆TORO貓正慢慢品嚐面前的壽司

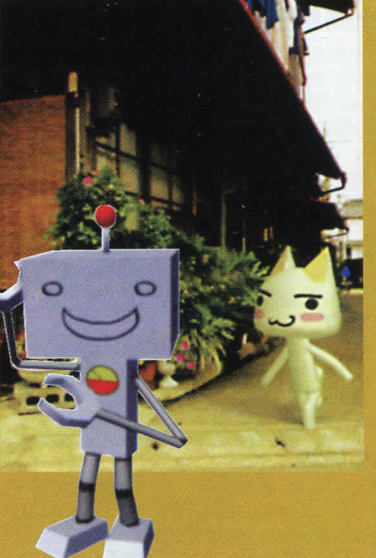
一日之流程



◆店主的兩夫妻滿面笑容向TORO貓打招呼



◆玩者可到神社將自己的心願寫上許願板上新福



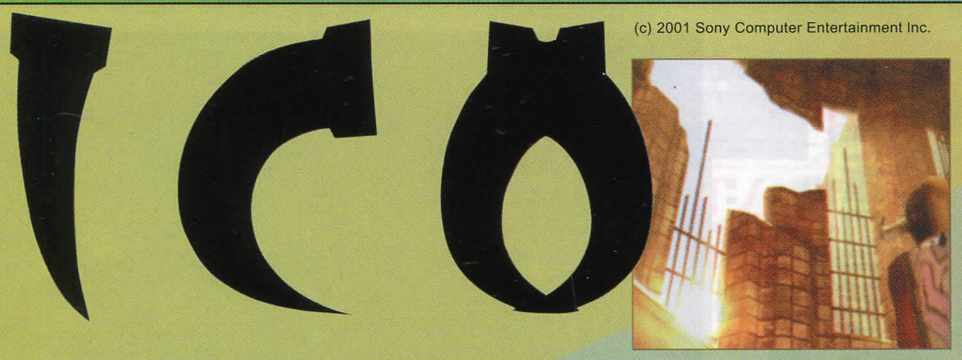
遊戲與現實世界一樣，一日會有朝早、中午、黃昏和夜晚時間的變化，而景物和遇上的人也會隨時間而有變，遊戲時間爲早上9時至晚上9時。當到了晚上9時的時候，便要回到旅館睡覺，等待明天的來臨，繼續與TORO貓一起遊山玩水，吃喝玩樂。町中會有多間飲食店鋪林立著，如拉麵店、壽司店，TORO貓與我們人類也是一樣，沒有食物塡滿肚子就無法生存，不然又怎有氣力去繼續玩樂呢？而玩者在各食店中可自由點菜。不過可惜的是，遊戲中食店以外的店舖是不能買東西作爲手信……

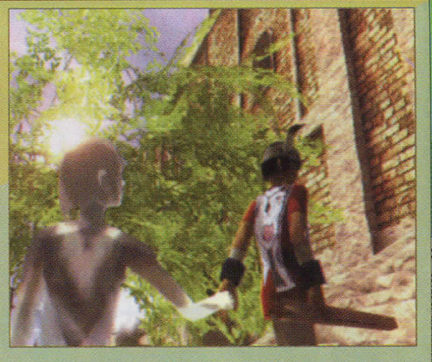
◆發現一間中華料理店，看來TORO貓想品嚐一下那裡地道的拉麵



◆夕陽無限好，只是近黃昏……







TEXT:AINHO

一對白馬王子的逃亡歷險

於今年E3中的SONY展示攤位上成為觸目焦點，並獲得各大美國遊戲雜誌傳媒多方面不錯評價的遊戲「ICO」，遊戲的舞台是位於一個異世界的古城內，遊戲的主角少年帶領被囚禁於古堡的少女，手牽手，越過城中重重陷阱困難，避開逃亡期間經常出現的神秘黑影，借助少女的不思議力量，以脫出這個古堡為目的。來到發售日越來越逼近的今天，這次將會主力介紹遊戲中獨特的系統，以及如何與少女心靈相通。

STORY

遊戲的主角，是一名頭上長有一對角的10歲少年。一天，少年被一班神秘蒙面人捉拿到一座被濃霧包圍著的城堡。然後，少年在城堡中偶然打開一副關閉了的棺材，因而引發了一連串的奇怪事件，而期間就發現一位神秘少女；少年為了救助這名少女，便決定與她展開了脫出這個城堡的逃亡之旅。





機種：PlayStation 2
發行商/製造商：SCEI
遊戲類型：AVG
發售日期：2001年12月
售價：5800日圓
容量：CD ROM
記憶：360Kb

「ICO」的獨特世界觀





「ICO」最大的特徵，在於其充滿獨特的氣氛、系統和世界觀的演出。主角會牽著少女的手引導她離開這個城堡，而少女的語言是與少年的日本語不同，難以理解，故此需靠兩人心靈相通，才能同心合力成功解決一切所面對的難題。另外，從公佈的遊戲圖片上，留意到遊戲畫面上是沒有HP或MP等之類的能力值顯示，同時也沒有任何背景音樂，以保留遊戲給人一種寧靜的感覺，而玩者可以清楚聽到腳步聲、鳥兒的叫聲、樹葉被風吹動等大自然的聲音，有如置身其中一樣。

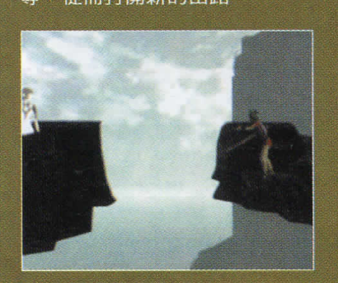
呼叫少女

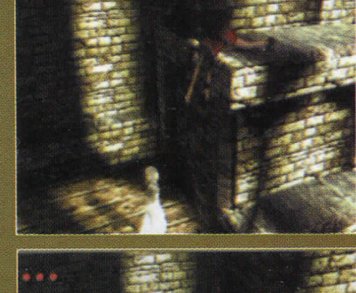


遊戲中，大部份時間都與少女一起渡過，手牽手，尋找出路離開城堡。由於少年要守護少女，盡量不要讓她受到傷害，所以兩人有時要分開，以讓少年先視察一下四周環境是否安全，有否陷阱存在，但同時基於少女與少年溝通的問題，故此少年會以手的不同動作來呼叫少女，而萬一兩人走散時，玩者當然要呼叫她，務求讓她對主角有種安心和信賴感。

引導少女

在城內，會隨時遇上突發的事件，如附圖中所見，少年與少女在通過橋樑時，橋突然崩塌下來，少女不幸跌落下層上，而少年則在上層上。這時，玩者便要引導她沿邊崖慢慢爬上來，然而玩者也可在任何情況引導她，一起合作解決難題，如一人開動另一邊機關，少年則負責另一邊機關等，從而打開新的出路。





守護少女

少年與少女在城內冒險期間，會有一個神秘的黑影一路追住狙擊少女，而少年唯一能對付它的武器，就只有手上的鐵棒，免被它有機會接近少女，讓她受到傷害，當黑影被攻擊至一定程度後，它便會暫時消失。至於暫時這個黑影的真正來歷身份，仍然是一個謎。要注意，玩者千萬不要棄下少女自己走開啊！





借助少女之力量

城內，會有很多刻上不思議的文字及記號的石門。這些門都是非常堅固地關著，單靠人力是無法打開，需依靠少女擁有的不思議力量，才能將被封印的門打開。









戰國時代劍與劍之間的決鬥

GAME PLAYERS GAME DATA	
機種	PlayStation 2
發行商 / 製造商	元氣
遊戲類型	ACT
發售日期	2002 年春
售價	未定
容量	DVD-ROM

TEXT: AINHO

雲集各日本歷史有名劍士，以單對單展開對決為題材，由GENKI 開發的PS2 遊戲「劍豪」，經過大約有1 年時間後，廠商終於宣佈於 2002 年春推出續集。相比前作，今次新的一集將會大大加強及追加一些新要素，而登場歷史人物將會增至30人以上，由曾繪畫「探偵神宮寺三郎」系列及「VIRTUAL FIGHTER 2」等多款著名遊戲的角色之寺田克也氏擔當本作的人物設計，憑著他多年來的經驗及才能，能將傳說的武士活活於遊戲上甦醒出來。

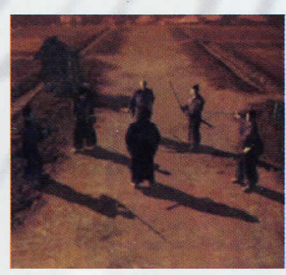


多人對戰實現眼前

前作中，對決方法是以一對一來展開；來到今集上，1 對多人數終於實現！隨著版數的推進，玩者會被複數的劍士圍住，之後，遊戲便會進入多人數對戰，被刀刺斬所飛濺的血的場面，更會強化。勝利後，玩者所操縱劍士的能力值會起變化。同樣地，今集登場劍士的動作非常豐富，流暢自如，如拔刀、橫斬、縱斬和武士各種獨門絕招等，一擊必殺的絕技同樣存在，而版圖上可作 360 度全方位攻擊，自由度會比前作大大增加。

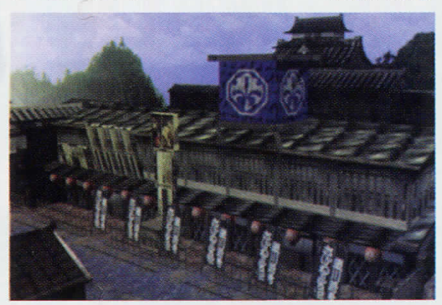






多種多樣的版圖

前作登場的戰場，只能於場地較為狹窄細少的道場和城內進行，不過來到今作中，種類將會豐富得多，包括有夕陽燃燒下的農地上、吊橋、村落、寺院前等，總數多達22個以上；從圖中可見，每個戰鬥場地的背景也製作得非常逼真細緻。至於戰場上會有障礙物出現，玩者要好好把握戰場上的位置及地形應付敵人。與上集一樣，玩者可在特設的道場內作自行修練之用。



歷史武士雲集

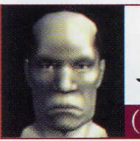
以多名日本歷史武士登場見稱的「劍豪」，今作人數將會增至30人以上，當中有近年來為人熟悉的柳生十兵衛（他是別廠開發的「鬼武者2」所選用之主角）。每位武士都有著各自流派絕技，實力當然不用置疑，他們會隨故事的發展而逐一登場，其中佐佐木小次郎和宮本武藏，是本作故事主要關鍵的人物。





堀部安兵衛（流派：馬庭念流）





近藤勇（流派：天然理心流）



板本龍馬（流派：北辰一刀流）

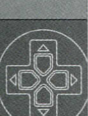
千葉周作（流派：北辰一刀流）



柳生十兵衛（流派：柳生新陰流）



§生寺彌助（流派：神道無念流）



侍 揮劍斬平亂世

[SAMURAI]

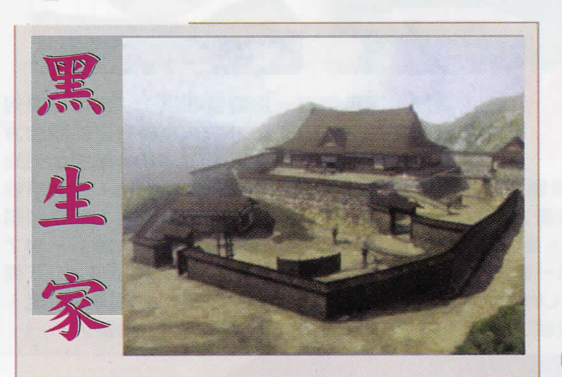
幕府倒台之後，在進入新世代明治之前，日本進入了一個黑暗的時期，變成了一個弱肉強食的世界。在那裡，你有力量便可以統治別人，殺人就好像是輾斃一隻螞蟻一樣，沒有人會尊重別人的生存權利，為了得到權力及金錢，不少人也會將別人的屍體鋪在自己成功的道路上。《侍～SAMURAI～》的故事，便是發生在這個亂世之中，你又會為誰揮動你的劍？

GAME PLAYERS GAME·DATA

機種：PS2
製造商：Spike
售價：價格未定
發售日：2002 年春發售預定
遊戲類型：AAVG
記憶：記憶容量未定

TEXT: 春日恭介

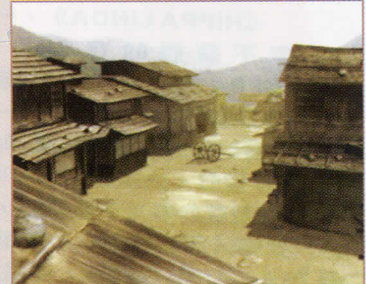
黑生家



在一個名為「六骨 峠」的地方，有一個相當有勢力的組織一「黑生家」，這個集團可以說是一個典型的不法組織，所有不是他們朋友的人或團體也是敵人，不過雖然他們橫行霸道，可是由於勢力實在太大，所以其他人也敢怒不敢言。而我們的主角剛路過此地，便被這個組織的爪牙纏上，那究竟主角會是投到其門下，還是與之周旋到底？便要看玩者的決定了。

白色的劍途還是黑色的？

正如上文所述，玩者是可以決定自己的前路。在遊戲開始時，玩者會被「黑生家」要求襲擊鎮上的一家「宿場」，不過玩者是可以在途中變節，幫助宿場擊退「黑生家」的人，還有當然就是一開始便拒絕「黑生家」的要求，不過之後便可能要終身成為「黑生家」的敵



一場血腥風暴即將在這宿場發生

以不同的劍技去平亂世

這類型的遊戲，戰鬥可以說是十分重要，以我們的主角雖然在出場時已經是一個不可多得劍侍，但隨著故的發展，他的劍技依然會不斷提升，及不斷學會新的劍技。通常一般的戰鬥，主角也需要同一時間對付多個敵人，不過也會有一對一的場面出現，但不要太掉以輕心，因為既然對方敢一個人來付戰，當然也不會是弱者。



武器

在武器方面可以說是相當多采多姿，因為玩者不一定只可以用日本劍，還可以「風車針」、「手裡劍」等，而且還可以踢動地上的物件如木桶之類的東西來攻擊敵人。

技

在劍的使用上，不同的按鍵次序，也可以使出不同的劍技，而且還有打擊技、投技及飛行道具，在以寡敵眾的場合也不用擔心會慘死對方劍下。

同伴

雖然是身在亂世，不過總會有同道中人，在玩者的旅途上，會遇見不少人士，只要令他們成為自己的同伴，便可以在戰鬥中出手相助。

還有...

在完成遊戲後，遊戲會總結玩者的表現，而為「侍偏差值」作出修正，當達到某一特定水平後，便可以打開遊戲一些隱藏的東西，例如是服飾之類。



玩者的替身

大家不要誤會遊戲內會有什麼替身，其實替身是指在遊戲內代表玩者的「主角」。這個替身是可以因 5 玩者的喜好而自行調整，由名稱到外型也可以選擇。不過目前還未清楚有多少個選項，但面貌與服飾已知道是可以隨意更改。





鈴

是宿場飯屋「甘栗」的老板娘，外表軟弱的她，其實是能在逆境生存的女中豪傑

栗吉

收養了因為戰亂而成了孤兒的鈴，亦是「甘栗」的創業人，不過最近身體大不如前

坪內八郎

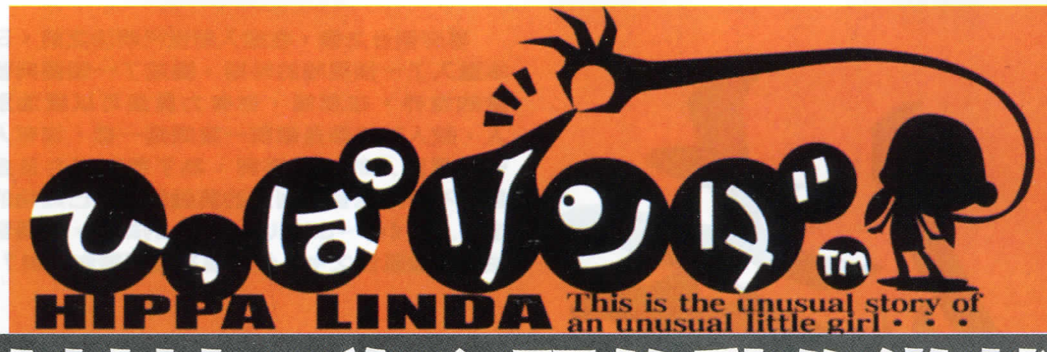
黑生家的一員大將，人稱「坪八」的他，是沒頭沒腦的家伙，喜歡上宿場的「鈴」，可惜神女無夢

＊內文圖片屬開發中畫面

GAME PLAYERS GAME·DATA

發售商：角川書店
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM
記憶：66KB 以上
發售日：12 月 6 日
PS2／ACT

TEXT:時雨



以「拉拉扯扯」為主題的動作遊戲

《HIPPA LINDA》，一個大家不熟悉的名字。其實「HIPPA」是日文「拉扯」的意思，而本遊戲的內容也和名字一樣，是一套以「拉扯」這基本動作組成的動作遊戲。大家看到這裡可以仍然對遊戲內容摸不著頭腦，不過只要知道這遊戲是由大名鼎鼎的 TREASURE 所開發，相信大家都會很有期待吧！





STORY

小女孩LINDA有12名很喜歡「扮靚」的姊姊。某天，LINDA 被姊姊們差使去去街上購買最新推出的化粧品。就在 LINDA 回家的途中，一架貨車將一個不可思義的箱送到LINDA 的家中，LINDA 的姊姊將箱子打開後，發現裡面竟藏了一扇門，而且還有一把聲音在說：「你可以變得更美啊…」突然間，LINDA發現自己的家的方向處，發出了一道強光，而LINDA也被這強光吞噬掉……當LINDA的視野回復後，她發現自己最喜歡的頸巾上竟長了一隻眼睛！原來惡靈們看破了LINDA姊姊想變得更美的願望，附了在她們的身上了！LINDA為了救出變成了「美女」的姊姊們，決定利用頸巾上惡靈的力量，前往她們藏身的「悶絕美術館」去救人……

玩者的基本動作

LINDA的頸巾在被惡靈附上後，擁有一種可以拉著任何物件，包括地形或敵人的特異功能！利用右ANALOG STICK，玩者便可以控制頸巾的方向，之後再按R1 掣，頸巾便會拉著前方的物件，一放開R1 掣，頸巾便會放開該物件，並產生出反動力。利用這基本原理，LINDA 便可以進行各種移動和攻擊了！

美術館內部構造

LINDA 來到的「悶絕美術館」，內部共設有12 間LINDA 姊姊們（即頭目）藏身的房間，而另外還有一間只有普通怪物存在的房間。LINDA如要打開姊姊房間的門，便首先要取得一定數量的「HIPPARI POINT」。換句話說，LINDA如果要救出姊姊們，便要先 在普通怪物的房內儲夠「HIPPARI POINT」，然後才可以進行頭目戰！

我扯···





彈開！

LINDA的攻擊方法，就只有抓著敵人再將之反彈，利用衝力令其受傷







LINDA 自己不懂得跳躍，因此有高低差的地方，便要用頸巾拉著如樹木等物件，再用其反動力進行跳躍！



頭目1 ヒガデール

LINDA 第一位尋回的姊姊「ヒガデール」(HIGADERU)，其名字的意思是「有火出」，因此大家要小心其口中噴出的火炎攻擊啊！

頭目2 ササールカ

第二位LINDA要救出的姊姊是「ササールカ」(SASARUKA)，其意思是「刺你的啊」，看她全身都是利器，LINDA 今次真是身陷險境了！



TEXT:AINHO



櫻大戰Online

輕鬆下喇！華擊團員們

眾所周知，Dreamcast經已停產，漸漸步入身退的階段，大家都非常關心她的代表作何去何從，尤其人氣度甚高的「櫻大戰」系列作品，外界都認為「櫻大戰4」將會是在Dreamcast上最後推出的系列作品。幸好，SEGA有著善良的心，也會顧及一班忠實的支持者，於今年年尾推出對應open dice機能的櫻大戰Online版遊戲，並會同時推出「帝都最長的一日」及「巴里優雅的一日」兩個版本，玩者可與櫻大戰的角色談話、約會和遊玩Mini Game，一同拋開一切忙錄的生活，實行來玩個痛快。

GAME PLAYERS GAME DATA

機種：Dreamcast
發行商/製造商：SEGA
遊戲類型：ETC
發售日期：12月20日
售價：5800日圓(初回版8800日圓)
容量：GD-ROM
記憶：未定
對應通信/Keyboard

遊戲的舞台

「櫻大戰Online」的遊戲舞台有點特別，是集合了「櫻大戰1,2」日本帝都舞台和「櫻大戰3」的巴黎舞台的假想都市，兩岸由一條小橋連接，當中當然有大帝國劇場及les CHATTES NOIRES這兩個主要建設，玩者可與「櫻大戰」的女角在街上移動。而地圖上的角色會以3D Q版化表達。



◀「櫻大戰Online」的全景圖

▲成功與女角約會後，便可進行迷你遊戲

◀與貴族千金姬絲莉約會，當然要到一個高貴的地方喇！

與「櫻大戰」角色一決高下！

「櫻大戰Online」除了可與女角們約會外，最大的賣點在於遊戲中多款的迷你遊戲。於過往「櫻大戰」系列中，都收錄了很多角色專有的迷你遊戲，而今作中將會有花札、大富翁、Pocker和麻雀四款迷你遊戲，其中麻雀是系列中首次加入。玩者可與女角色們一起遊玩這四種遊戲，一決高下，當中女角們會有音聲演出，如果與女角信賴高的話，更可以與角色使出必殺技，以造成一擊逆轉，反敗為勝的效果。



◀對戰時會有角色的必殺技畫面演出

▶花札遊戲對於本地玩家可能不太適合

與心愛的角色約會！

今集的主角並非大神一郎，而是玩者自行設定的角色，然後利用通訊器連絡喜歡的女角提出約會，就連與花組以外的角色約會也可，包括帝劇三人娘、美露和莎兒，而約會期間的對話也會採用「櫻大戰」系列特色的系統LIPS，不同的決定均影響女角的信賴度；信賴度高的話，女角的表情便會有異。



▼信賴度高的話，女角便會臉紅！

▲利用通訊器向喜歡的女角提出約會





▶看來要與副角約會，需達成遊戲某些條件

遊戲中的ITEM

以往在「櫻大戰」遊戲系列中，玩者在商店可購買到女角的照片，然而來到今作中，若是在迷你遊戲勝出的話，除了會提升女角對玩者的信賴度外，還會獲得一些禮物以示獎勵；ITEM種類豐富繁多，當中最常見有附圖的一系列角色照片，然而這些照片在本編中是沒有出現過的，更可利用網絡與其他玩家互相交換，以集齊所有ITEM為目標，令遊戲的可玩性和趣味性增加不少。



▶角色照片的數量多達100張

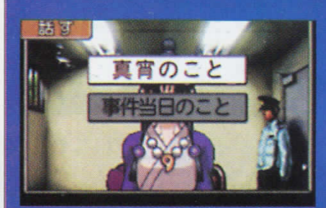


GAME PLAYERS GAME·DATA

機種：GBA
發行商 / 製造商：CAPCOM
遊戲類型：AVG
發售日期：10 月12 日
售價：4800 日圓
容量：盒帶

TEXT: AINHO

真正犯人到底是誰？

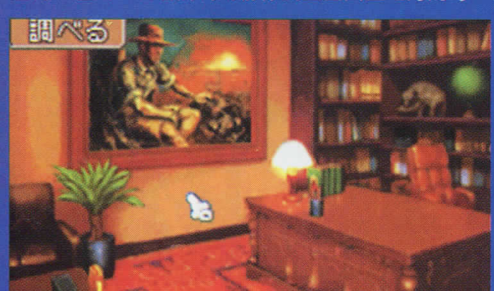


穿上整齊端莊西裝，站立於神聖嚴肅的法庭上，拿出最有力的證據，指正真正的犯人，將你的當事人救出來，那就是CAPCOM於GBA上推出的「逆轉裁判」遊戲中主角成步堂龍一的職責之一。這款異色題材新穎的遊戲「逆轉裁判」，將會由4個獨立的章話構成，總遊玩時間越過15小時以上，而每個事件會分做為用來收集情報的「探偵MODE」，以及在法庭上進行裁判的「法庭MODE」。今次，將會為大家報導第2話的內容及登場人物。



「探偵MODE」

於這個模式中，主要目的是到各處地方移動，尋找事件真相的證據、證物及證人。玩者需利用游標調查畫面上地方的每一種事物，當中可能是與事件有關的重要線索，然而與人物對話期間，會有選項出現，看看証人提供的口供，與証據有否出現衝突。取得情報多與少，均會影響裁判時一切的結果。



「法庭MODE」



「探偵MODE」結束後，便會進入遊戲的骨幹「法庭MODE」，玩者將會拿出「探偵MODE」中所收集得到的一切證據、證物及證人，盡可能使疑犯脫罪，從而指出真正犯人，將之繩之以法。另外，玩者在這模式中可以隨時打開人物或証物文件，以有助反駁證人的供詞之用。

第2話「逆轉姊妹」

在各章話的初段時，會映出案件發生的情況。至於第2話「逆轉姊妹」中，是講述一名女性被人用兇器所刺殺，事後犯人逃去無蹤；奇怪的是，綾里千尋的妹妹真宵竟被警察逮補，認為此案與她有關。然而到最後，她無實的說話，終於都將事件的真相暴露出來，到底真正的犯人會是誰呢？





主要登場人物介紹

本話講述一間名叫綾里法律事務所發生一宗殺人事件，真宵來到案發現場會見証人錄取口供，當中會有檢事局擔當此事的刑警登場。

小中大（會社社長）

某情報處理會社的社長，時常與警察和檢查員聯絡的謎之男，是



松竹梅世（秘書）

事件的目擊者，表示她在酒店的窗子目擊受害者一



綾里真宵（靈媒師）

綾里千尋的妹妹，是一名修行中的靈媒師。由於在案發現場發現一張寫上她名



系鋸圭介（刑警）

隸屬所轄署，擔當這宗殺人事件調查的熱血刑警。他的特技就是



BOY

酒店的服務生。事件發生的當晚，他曾到過梅世的房間，是掌





THE PINBALL OF THE DEAD

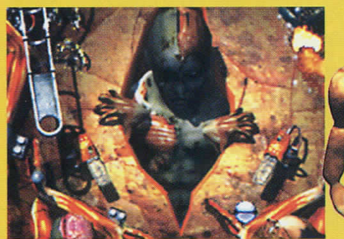
ザ・ピンボール・オブ・ザ・デッド

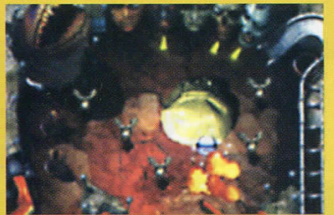
打喪屍打到波子機上

繼打字遊戲「THE TYPING OF THE DEAD」後，SEGA又搞搞新意思，今次將作品化成一款波子機遊戲，名為「THE PINBALL OF THE DEAD」。本作有別於一般波子機遊戲的玩法，而是引入了動作要素；同時，遊戲最使人慨嘆的地方，在於畫面全以多邊形來表達，波子機盤面的金屬質感和光源表現細緻非常，甚至可媲美真實的波子機，可見出GBA的機能有如此的強勁。

解救被喪屍襲擊的街

遊戲規則基本與一般波子機相同，主要控制盤面底部兩支控桿，避免將波子滑走。不過盤面上不時會有喪屍出現襲擊市民，玩者就是以波子將喪屍們擊退，而到每版的最後都有一頭首腦出現，消滅它後便可過版。至於遊戲視點，會跟隨波子的移動，作出遠近(ZOOM IN/ZOOM OUT)的變化。


◆每版最後都會有BOSS出現


◆喪屍不時會群體出現，應考慮波子的反彈軌動擊退它們

GAME PLAYERS GAME DATA

機種：GBA
發行商/製造商：SEGA
遊戲類型：ETC
發售日期：2002年春
售價：未定
容量：盒帶


◆盤面的設計很有「THE HOUSE OF THE DEAD」世界觀的味道



◆盤面上會有可增加分數的數字板，達到某一定分數便可增加隻數

Tales of Fandom Vol.1

テイルズ オブ ファンダム

「Tales」系列角色大亂鬥！

GAME PLAYERS GAME DATA

機種：PlayStation
發行商/製造商：NAMCO
遊戲類型：PUZ
發售日期：2001年內
售價：未定
容量：CD-ROM

NAMCO人氣RPG「Tales」系列，不經不覺經已推出了有三作之多。現在，將會改編自一款PUZZLE遊戲，名為「Tales of Fandom Vol.1」，系列中登場的角色將會於今作中總動員登場，而遊戲並會加入冒險成份，以保留原作的味道，喜歡「Tales」系列的朋友，此作絕不能錯過。

系列角色總動員登場

擁有魅力的故事，豐富獨特的戰鬥系統的「Tales」系列，在今作中將會總動員登場，各系列中充滿個性的角色，將可以一起進行冒險，再不是夢想，而是終於實現起來，加上原聲優陣Full Voice的演繹下，令吸引度倍增。除此之外，還會加入一位新原創角色Primura，是一位好奇心旺盛的女孩。







遊戲玩法





本作的玩法與一般COLUMN方塊遊戲大致相同，當上下左右一方為同一顏色便可抵消，不過COLUMN就換成晶靈石，然而當任何一種顏色的晶靈石抵消後，窗框四邊上相同顏色的能源棒便會增加，當任何一條能源棒儲滿後，便可召喚出各角色的大晶靈，攻擊對手，令其打亂陣腳，以達反敗為勝的效果等。至於故事模式方面，將會有多條分歧路條出現，而角色更會有原作語音的演繹，玩者可見到角色們豐富的表情。另外，據知當達成遊戲特定的條件後，便會出現Character Mode，可在內裡觀看各角色的資料及設定畫等。





在上期，《AC04》這個著名的「FLIGHT SIM」遊戲終於推出了，相信不少愛好戰機的朋友們，都會玩會不亦樂乎。而今次為大家介紹的《SKY GUNNER》，雖然畫面上較為動畫味，沒有對方那一種真實感，但是把「FLIGHT SIM」與一般編隊式射擊遊戲共冶一爐，那種一口氣擊落大量敵機的痛快感，可說是《AC04》也未必會有的。

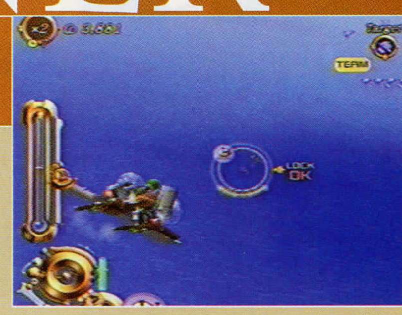
GAME PLAYERS GAME·DATA

機種：PS2
製造商：SCEI
售價：5800 日圓
發售日：發售中
遊戲類型：STG
容量：CD-ROM
記憶：280KB
DUAL SHOCK 2 專用

TEXT: 阜林

SKY GUNNER

痛快地於大空中戰鬥！



EASY 與 EXPERT 的操作分野

基本上大部分「FLIGHT SIM」形式的空戰遊戲，都會提供兩種操作方式給玩者選擇，本作也不另外。但由於視點設計上的分別，令到兩種操作的分別非常明顯，筆者特意詳細的分析一下，讓各位能夠作出適當的選擇。





EASY 的特點

EASY 與一般「FLIGHT SIM」的簡化操作一樣，由十字鈕（左 STICK）作出上昇、下降及左右兩個方向的擺動（YEW）。沒錯，是適合那些不習慣以轉動機身（ROLL），再以昇降來轉彎的朋友，但筆者發現，若是不習慣以第三身（機外）視點，進行「FLIGHT SIM」的朋友，也一定程度上適宜運用這操作。由於在遊戲中，機頭的方向不會維持於畫面中央，慣了HUD畫面（機內畫面）的朋友，可能會容易失去了方向感，利用這操作方式，可減少這種問題的出現。

EXPERT 操作的難度

把擺動（YEW）放到L1及R1上，而左右是轉動機身（ROLL）的操作方式，本來是非常適合這一類「FLIGHT SIM」遊戲使用的操作模式，因為與實際操作飛機相若，相對反應時間亦比較短。但是由於第三身視點進行的關係，機身在ROLL後作昇降來轉向時，只會見到戰鬥艇本身在動，而不是外面的景物活動，習慣了HUD畫面的「背景活動」，會一時間不能適應這種操作而出現混亂的情形，筆者建議是利用EASY玩一段時間，當習慣了第三身視點的反應後，再轉用EXPERT會較容易上手。

選 TARGET 是 SIMPLE，還是 ALL？

兩者最大分別是先後次序及敵人數量，SIMPLE本身怎樣按△都好，都只會在電腦預定給玩者「擊落」的敵人中選擇，只要擊落他們便可完成該版，較為方便初戰的朋友。而ALL則是包括了場中任何一個敵人，並以該敵人的隊伍為主選（R2），而次選則是隊內的敵人（△），熟用之後可飛快的把自己決定對付的敵人找出來攻擊，省卻了找敵人的時間，弱點時敵人眾多時，有可能會被不斷變動的TARGET位置所混淆，反而拖慢了戰鬥的效率。







三人三機的特性剖析

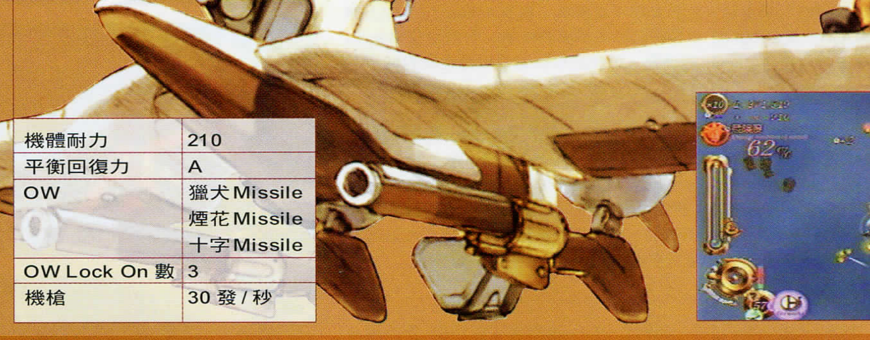
遊戲開始時只有FEMME 及CIEL 兩人可供選擇，當完成了一次遊戲之後，COPAIN也加入成為玩者之一的行列。除了遊戲本身把他們三人分為三個難度，令遊戲時的難度不同之外，其實三台戰鬥艇也有本身的特性，了解其特性之後，也可以清楚他們這樣分成三個難度的原因（笑）。





【BRANCHE】

FEMME 機

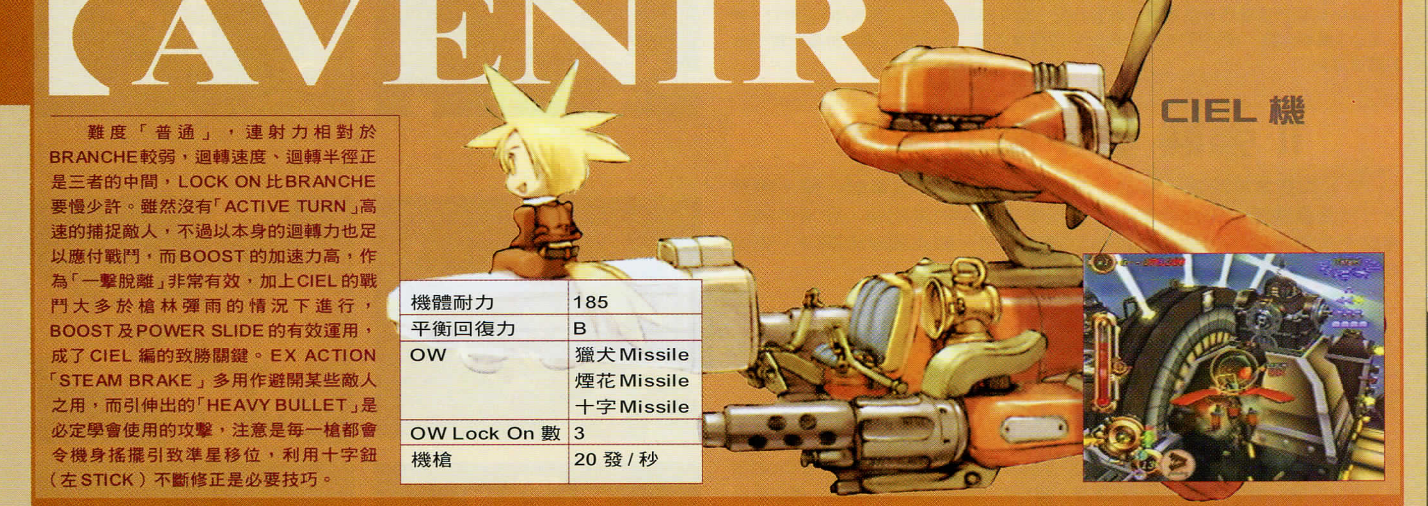


為視作「低難度」的戰鬥艇，連射力是三人中最高的。其防禦力、迴轉速度是三機中最高，迴轉半徑也是最小的（即是飛得慢…）。而且LOCK ON 的速度很高，有效利用「OPTION WEAPON」及連射高速殺敵，可說是這一台戰鬥艇的基本運作方法。另外其EX ACTION「ACTIVE TURN」，能夠一下子把機頭轉向敵人（受迴轉半徑影響），對於面對大堆敵人時，配合轉TARGET的技巧，可以高速的擊落大量敵機，或者迅速地擊倒首領級敵人。由於可以輕鬆地對付敵人，加上FEMME主要是攻擊一些弱小的編隊，而且時間較短，攻略難度上自然比較易。

機體耐力	210
平衡回復力	A
OW	獵犬Missile 煙花Missile 十字Missile
OW Lock On 數	3
機槍	30 發 / 秒

【AVENIR】

CIEL 機

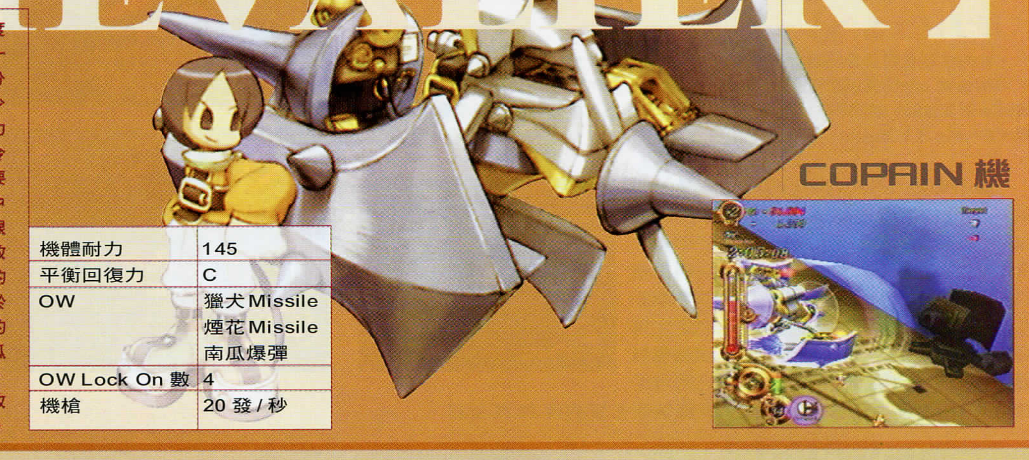


難度「普通」，連射力相對於BRANCHE較弱，迴轉速度、迴轉半徑正是三者的中間，LOCK ON比BRANCHE要慢少許。雖然沒有「ACTIVE TURN」高速的捕捉敵人，不過以本身的迴轉力也足以應付戰鬥，而BOOST的加速力高，作為「一擊脫離」非常有效，加上CIEL的戰鬥大多於槍林彈雨的情況下進行，BOOST及POWER SLIDE的有效運用，成了CIEL編的致勝關鍵。EX ACTION「STEAM BRAKE」多用作避開某些敵人之用，而引伸出的「HEAVY BULLET」是必定學會使用的攻擊，注意是每一槍都會令機身搖擺引致準星移位，利用十字鈕（左STICK）不斷修正是必要技巧。

機體耐力	185
平衡回復力	B
OW	獵犬Missile 煙花Missile 十字Missile
OW Lock On 數	3
機槍	20 發 / 秒

【CHEVALIER】

COPAIN 機



高難度的戰鬥艇，連射力與迴轉速度跟AVENIR相若，迴轉半徑則是最大的一個。弱點是三機之中防禦力最弱的，十分容易失去平衡而墜落，幸好其戰鬥中較少槍林彈雨的情形，加上BOOST的加速力是最高的，「一擊脫離」的作用更好，令POWER SLIDE 的運用反而比CIEL要少。EX ACTION 的「ROLLING」發動中是無敵狀態的，擋開砲彈及攻擊敵人都很有用，但範圍小、距離短，加上加熱的效果高得過分（達溫度計的3/4！），濫用的話反而會影響戰鬥。滯空力很高，可停於半空掃出一排子彈攻擊，對一些耐力低的編隊敵人時非常有效果。唯一會用「南瓜炸彈」，威力與「十字MISSILE」相若，但屬於炸彈系，多用於垂直轟炸式的攻擊，無需附加攻擊的關係可靠性高得多。

機體耐力	145
平衡回復力	C
OW	獵犬Missile 煙花Missile 南瓜爆彈
OW Lock On 數	4
機槍	20 發 / 秒

三人三編一氣公開！

遊戲本身只有5版，但是每個人物在同一版所負責的「戲份」都不同，結果伸延出來便得到了15版的效果。而且三人的難度都不同，即使是同一版也好，都會遇上不同的事件，戰況都會有著天淵之別（吋誇張？）。

I 天才的犯罪者雲多爾登場

FEMME：

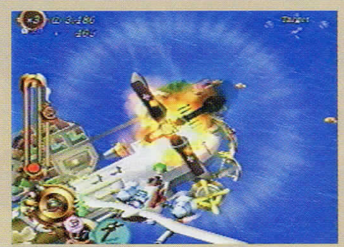
她是作為警衛而來到Rev的新晉Gunner，由於作為「永久機關」發表場地的飛船，MERVEILLEUX受到雲多爾派出的部隊襲擊，FEMME決定駕駛自己的戰鬥艇迎戰。一開始是身處機庫內，利用機槍破壞了倉門後飛到外面。遇上CIEL二人之後便開始戰鬥，目標是對方的編隊及大型戰鬥艇STARBULL，利用十字Missile便可擊落，嘍囉們則多利用Active Turn便可。兩台首領GAUCHE及DROITE，對付了護衛的編隊後，便攻擊鎖鏈的六個砲台，由於火網不算密集，利用Active Turn加上機槍已足以對付。GAUCHE及DROITE本身的弱點是後面的引擎，利用煙花Missile破壞引擎蓋的砲台後，再用十字Missile破壞它，露出的引擎部分機槍也夠對付了。

CIEL：

Rev的名Gunner，與拍檔COPIAN收到雲多爾的「挑戰」而出發，先來「熱身」對付一堆嘍囉。隨後便是攻擊飛船前後兩台STARBULL，它會開火迎擊CIEL，利用十字Missile會比Heavy Shoot較安全，若在FEMME出場前擊落會有EVENT BOUNS。FEMME出場後，先應付大堆嘍囉，之後便是兩台首領GAUCHE及DROITE出現，CIEL是直接攻擊鎖鏈及首領的，而攻擊鎖鏈時是有時限的，對付方法與FEMME時一樣，不過所有砲台都會主動瞄準CIEL攻擊，要小心。

COPAIN：

CIEL的拍檔，因為一個古怪的包裹，而與CIEL一起出戰。當CIEL對付兩台STARBULL的時候，他則是時限內應付飛船上出現的那一隻機械兵。機械兵是打不入的，飛得太近還會被一手捉住。方法只有一個，就是先作一般的攻擊，越重手越好，機械兵受到重擊時會舉起雙手保護自己，那時繞到它背後，用Rolling把它「推下去」！首領方面，要好好利用Rolling作擋彈兼攻擊。另外他只要對付藍色那一台戰艦便足夠了。

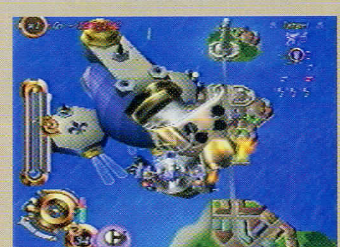












II 強襲 雲多爾收集隊

三人的基本流程是一樣的，FEMME是最直接出擊的一個。雖然第一批全是嘍囉，但他們都是攻擊無還手之力的貨物船，非常依賴玩者對不同地區出現的敵人，作出敏捷的反應。而大編隊出現時，更要經常留意警號。

FEMME：

空中戰艦BALENA出場後，FEMME主要是對付編隊及STARBULL，STARBULL是兩三隻一起出現的，是否懂得利用十字Missile直擊其弱點，成了能否速戰速決的關鍵。

CIEL：

他是最為危險的，因為要應付的正是BALENA，艦兩側的砲台會追著CIEL不放，可利用獵犬Missile暫停一下其攻擊，專心對付甲板上的三個砲台。艦尾的引擎，以及所有砲台被毀後便可直擊艦身將其擊沉。跟著是3分鐘內擊沉12台STARBULL！十字Missile充裕的話還可，若不多的話，便要在槍林彈雨中以Heavy Bullet對付了，多利用STARBULL正上或正下的位置，高速接近Heavy Bullet較有效。

COPAIN：

他的任務是對付衝向貨物船的突擊POD，利用TARGET及警報，快速找出POD的位置，利用高速的特性去迅速應付對手。由於POD的數目眾多，反應快及準確的攻擊是重點，若有POD成功破開的話，會有小兵站在貨物船攻擊引擎，要利用獵犬Missile才可阻止。















浮游戰艦GRANDIR的攻略法是一樣的，而且主要目的是賺錢（獎金是由零開始），不妨先對付身邊的嘍囉及小型戰艦。GRANDIR艦身有大量砲台，好好利用作CHAIN或者HIT賺個飽，而其弱點是兩副引擎的四個噴火口，不過要正面攻擊才有效。當中央的雷雲產生器出現時，視野會暴跌，雖可直擊，但效果不大，利用它附近的砲台作CHAIN反而會更為有效，要贏得新引擎約要30萬左右。



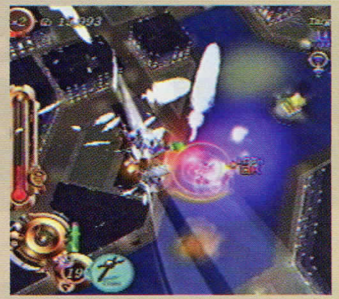
III 假日的事件？

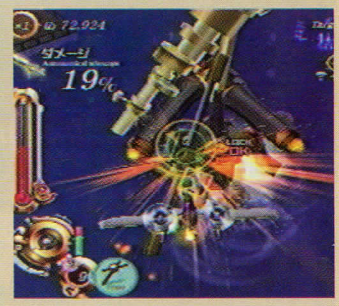
FEMME：

機械兵上陸

這一版是三人三話，FEMME的目的是截住沿河前進的機械兵。機械兵的弱點是兩肩，要十字Missile才能傷到它。要截住它並非最大的難題，而是中段出現的滯空爆彈，數量多而且耐力高，要一口氣全滅不容易。臨近橋時會遇上大堆水上砲台，機械兵突破了橋之後便會取得望遠鏡，雖然會失去BOUNS，不過那是攻擊的最佳機會。







CIEL：

漆黑的GUNNER

CIEL藉著假日，在掃蕩著雲多爾的嘍囉們，忽然一部黑色的戰鬥艇突然出現，並開火攻擊CIEL！看來對方是有意跟CIEL打的，無計可施之下唯有跟他一戰了。基本上這台PHANTOM速度及迴轉力高，還有導向的「蝙蝠Missile」，但是這5分鐘時限內一對一Dog Fight，只要利用反方向軌道保持於他正後方，再以十字Missile攻擊並不難打倒。注意的是中了他的攻擊會令他回復耐久力。





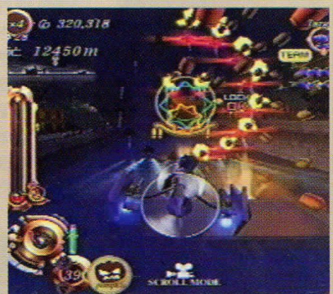


COPAIN：

水路街的怪物

在看著報紙的COPAIN，從記者口中得知水路出現了怪物，於是決定去調查一下，如果發現了雲多爾一黨的水上戰鬥艇EXOCET，當然要出手破壞它啦！EXOCET有三部，分別是金、紅及藍三台，都是由一串小型戰鬥艇組成。由尾部開始攻擊是最為有效的，當餘下最前一部時，便利用南瓜爆彈轟炸。而它潛到水中的話，身體會復活過來，而組成圓形時，前頭會位於中央，是攻擊的最佳時機。

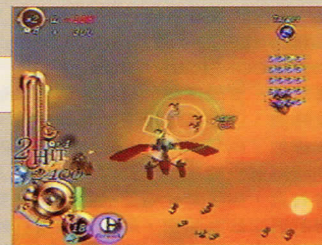






IV 湖畔的古城

得知雲多爾的巢穴之後，三人在Hardi警長的要求下前往。一開始是一群敵機的大型編隊，要先用煙花Missile攻擊隊長，令其編隊散開後，再逐隊擊破，戰艦出現後三人將會分開行動。





Hardi警長到達橋對岸時，首領SQUELETTE便會出場，這台四腳戰車的弱點有好幾個，首先是四條腿上的活塞，破壞後便會令那一隻腳停止攻擊。四條腿與身體中間的指揮塔全滅，便會反轉身體，會見到兩個砲台及另外兩個活塞。連這兩個活塞都破壞它便完蛋了，不過活塞的修理速度很快，要一下子將它擊倒並不是什麼容易。而向著指揮塔使出最大Lock On的煙花Missile，可得到意想不到的高Hit數呢。





FEMME：

主要是3分30秒內對付城中的嘍囉及防衛隊，之後便是應付其他嘍囉及由水中攻擊的POD。若TARGET是選擇了ALL的話，這裡便大派用場，可以直接找出POD編隊的位置，及早截擊。



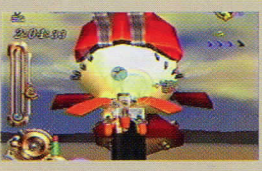
CIEL：

面對的是強敵DRARD，全個艦身都是砲台，先利用煙花或十字破壞部分砲台，當火網（尤其是艦腹）減弱的時候，便向艦腹白色的地方使用Heavy Bullet轟擊。而後段保護Hardi時，多攻擊其他敵人，保持各類Missile有一定數目方便攻擊。



COPAIN：

COPAIN對付的是城中的砲台，一般砲台機槍已可應付，而大型砲台有兩種，一是前方有盾擋著，一是非常高防禦力。前方有盾的砲台，可先用獵犬Missile封鎖其行動，再繞到背後攻擊。而高防禦力的砲台前方有小砲台，利用它們作CHAIN便可擊倒，若沒有砲台的話，則等待兩邊的移動砲台出現作CHAIN之用。要注意的是CHAIN數要高才可破壞那大砲台。







TRAIN SIMULATOR REAL

THE山手線

JR東日本山手線外回り(大崎→大崎)205系

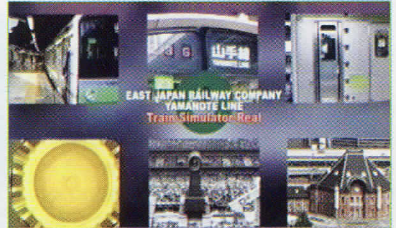
100% 體驗真實電車駕駛

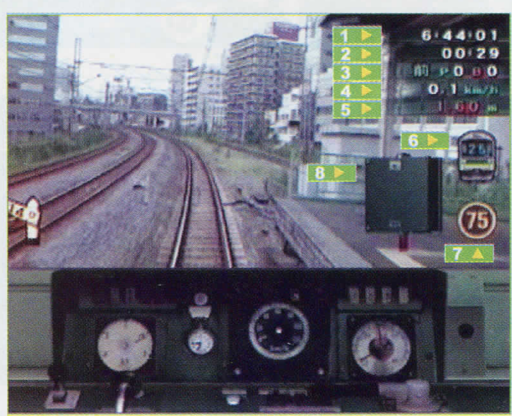
GAME PLAYERS GAME DATA
機種：PlayStation 2
發行商/製造商：SCEJ
遊戲類型：SLG
發售日期：10月4日(發售中)
售價：5800 日圓
容量：DVD ROM
記憶：970Kb
1P/對應Master Controller II for Train Simulator、電車GO!Controller(R)TYPE2

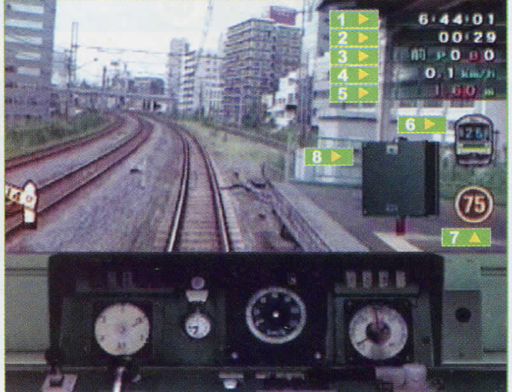
TEXT:AINHO

可能接觸機會多的原故，近年來以駕駛電車為題材的模擬遊戲應接不暇，繼TAITO剛剛不久有「電車GO!」系列的最新作「電車GO!新幹線 山陽新幹線編」後，SCE也加入製作此題材的行列，開發一款全以實景運行的「THE山手線~Train Simulator Real」。猶記得，PC上也有同名「Train Simulator」系列作品推出，遊戲的策劃人是電子鋼琴演奏家向谷實先生，而今次系列的最新作品也是由他負責。對於追求徹底真實的他，本作裡駕駛電車的感覺當然不用置疑。









畫面解説

① 現在時間
② 餘下出發／到站時間
③ 級數表示（P-POWER/B-BREAK）
④ 列車速度
⑤ 到站距離
⑥ 乘車人數
⑦ 速度限制表示
⑧ 車門開關表示

操作方法

L1	後退	左	惰性行走
L2	前進	△	警笛
R1	改變視點	○	緊急制啟動
R2	情報表示	□	剎掣
上	取消加速	╳	取消剎掣
下	加速		

GAME MODE

本作收錄遊戲模式不多，只有「通常業務DRIVE」、「教習所SCHOOL」和「運轉試驗CONFIGURATION」三種。「通常業務」一實際運轉的模式，玩者需依照指定時間、速度等指示下於各站停車，而模式提供了朝早、早上、上午、黃昏四種不同時間駕駛電車；不同時間的乘車人數也會有異，到了繁忙時間的話，自然列車開出的班次較為頻密，故此玩者運行的時間相對地會縮短，增加了難度。「教習所」一顧名思義，就是教導有關基本駕駛常識的模式，內裡提供了「加速與惰性」、「減速與停車」、「指定速度變化對應」等10種類講習，同時也有模擬駕駛DEMO示範提供，使玩者更能得心應手去通過每項訓練。最後是「運轉試驗」，只要通過教學所的所有訓練後，這個可測試玩者運轉技巧的模式便會出現。

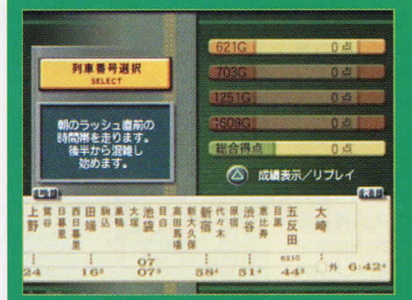
解説・詳細データを閲覧することができます。
山手線205系電車の解説

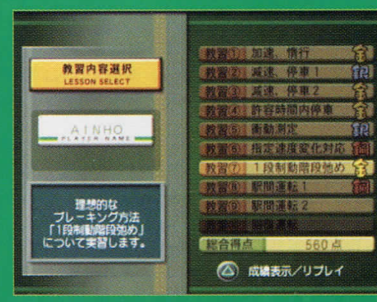
「教習所」內同時收錄了有關山手線各站和車輛的資料鑑賞



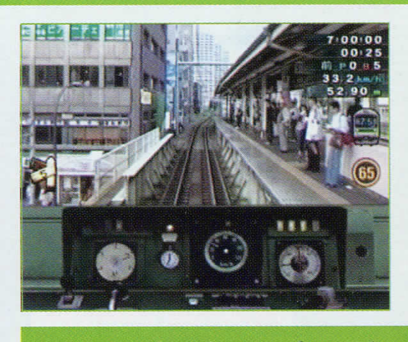
205系車輛資料

最高車速：100km/h
車卡數目：11卡
使用年份：昭和60年
重量：23.6-32.6t
BREAK制御：界磁添加勵磁制御
列車構造：輕量不銹鋼
車身體積(mm)：長19500 闊2800 高3670
總出力：2880kw





通過「教學所」內所有訓練後便可進入「運轉試驗」Mode





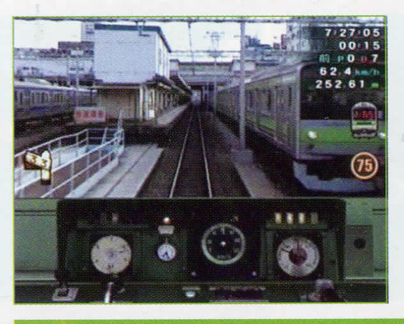
遊戲的映像全以實景播片顯示



速度、時間、限制速度信號等數據均顯示於右上方

追求真實的駕駛

一如題名，本作是完全追求真實電車駕駛為名，遊戲全以實景播片顯示，而今次收錄的路線為日本鐵路最頻繁的環狀線－JR 東日本山手線 205 系，每天乘客量達50萬之多，行走路線共有29個站，沒有終點站，玩者需要一口氣完成整條路線。同時，本作操作列車的環境與「電車 GO!」系列有頗大的差別，感覺完全是兩回事，駕駛公式在本作中完全用不著，玩者需花一段時間才能熟習本作的駕駛，所有速度、時間、信號等情報也全顯示於畫面右上方，駕駛席前的指標只是誤導玩者，不需理會，故此玩者的視線會通常傾向右邊。





確保車門已關上便可開車



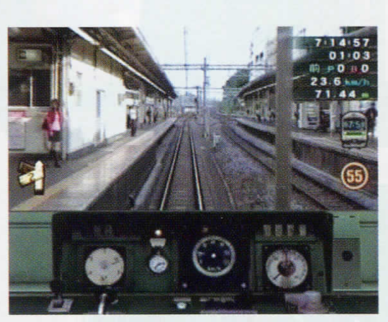
注意落斜時列車速度會加快

加速與減速

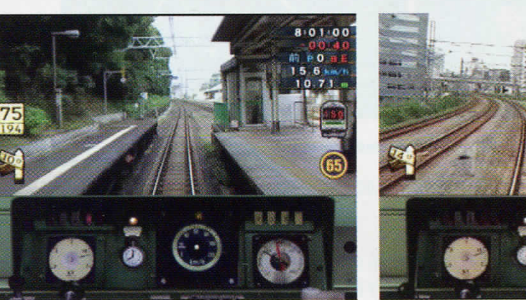
遊戲登場的山手線列車，與新幹線同樣搭載了 ATC 自動速度制御系統，當列車的速度超過指定的速度時，該系統便會作動，將車速回到指定速度下。然而，乘客率也會影響列車加速或減速的性能，乘客率高的話，列車加速和慢速性能便會減慢，故此玩者應比平常提前將列車減慢速度埋站；總合來說，需因應當時乘客數的多與少，而作出相應的調教變動。

GAME OVER 發生條件

★越過停站位置200m 以上
★比預定時間遲過 30 分鐘
★車門未關閉時解除剎掣器







切勿在 8 級或緊急狀態下將列車停止

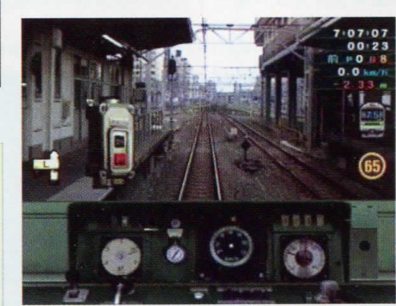


列車越站時，應變方法是在緊急剎掣狀態下轉後波，便可將列車回後。

停站教學室

整個遊戲最有難度的部份，在於玩者應付停站的技巧，速度過快一定會越過指定的位置，當然要講求一定的實力才可成功。建議列車在將近到站距離的200-100m 下，車速應維持於40km/h 左右，然後當進入100m 時，便要按 5-3 級制動器剎掣，接下來再加以上下調教之下，便可成功於指定範圍內停車。但萬一超出3m 以上的時候，便需要啟動緊急剎掣（E），然後將左邊的手把推下，才能將列車後退至指定停止位置。然而，接下來不要忘記將手把推回上方，不然列車便會不能開動，或者使列車繼續後退的情況發生，令時間白白流失，影響下一站停站餘下的時間。

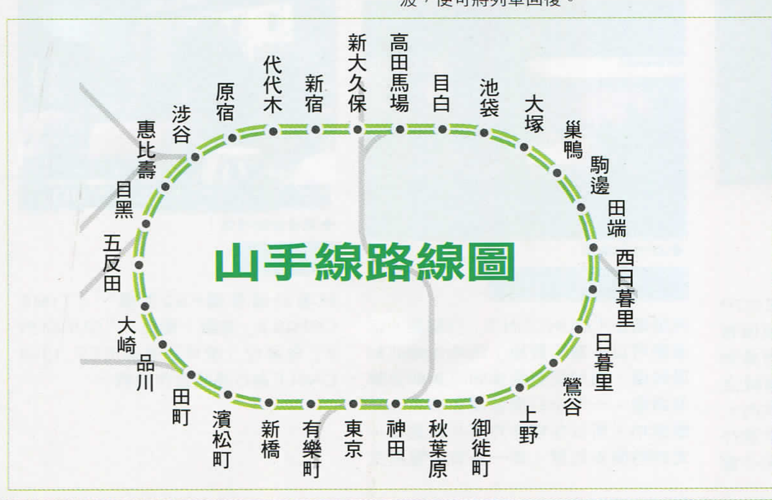
將近到站距離	建議速度
300m	60km/h
200m	50km/h
100m	40km/h



TIPS1：
容許列車停止位置為 ± 3m 以內

TIPS2：
往品川站途中會有四階段速度限制，玩者可參考下表以作事前應變之用

到站距離	速度限制
1130m	65km/h
540m	45km/h
250m	25km/h
55m	15km/h







TEXT: 古惑仔 (C) 1995, 1997, 2001 NAMCO LTD.

TIME CRISIS 2

要數到遊戲機中心最受歡迎的射擊遊戲，NAMCO的「TIME CRISIS 2」都可算是其中一個，雖然業務版推出至今已經好一段日子，不過，隨著家用版正式推出，連同同日發售的手槍型控制器「GUNCON 2」，作為射擊迷的你，希望安坐家中感受一下這個「超人氣」射擊遊戲，今次的家用版本又豈能錯過？！



◆遊戲連「GUNCON 2」同梱版

GAME PLAYERS GAME DATA

發售商：NAMCO
售價：9800日圓
容量：CD-ROM
記憶：74KB
發售日：發售中

PS2/STG ■ 連專用GUN CON 2 / IEEE1394 CABLE對應



◆小心呀！

故事講乜呢？

黑暗集團NEODYNE INDUSTRIES LTD.正進行一項次世代通訊新事業計劃「STAR LINE NETWORK」，而開發的64基之低軌道周回通信衛星終於研製成功，並將於下月進行發射。當消息傳出後3星期，國際特殊諜報機關VSSE得知原來今次所發射的表面上是通信衛星，但實際上其實是用作軍事用途。可是，VSSE其中一名女間諜在調查途中身份暴露，VSSE便隨即派遣Robet Baxter和Keith Martin奉命請救Christin並取回各項重要資料。



◆主角Robet Baxter和Keith Martin



◆一切由黑暗集團的計劃開始......



遊戲模式一覽

今次家用版的主要內容都是移植自原作業務版遊戲的，在PS2的強大機能下，遊戲在畫面與音效的表現等各方面都做到一模一樣，至於系列一直採用的狙擊及迴避系列則會繼續保留，以下筆者會為大家介紹一下遊戲內所含的各項模式內容：

ARCADE

ONE PLAYER

單人遊戲模式，遊戲開始前玩者可從兩名主角Robet Baxter和Keith Martin中選擇其中一人進行遊戲，而玩者亦可以選擇進行故事模式又或是指定挑戰其中一個戰場。此外，角色選擇不同對日後遊戲路線的發展將會有輕微改動。當然，電腦的AI〔人工智能〕及生命將會視乎玩者於遊戲開始前在「OPTION」內所設定的為指標啦！



◆緊張刺激的追逐戰！



◆看到電腦操作的同伴嗎？

TWO PLAYER

雖然遊戲支援IEEE1394 CABLE作2P對戰，但不是每個玩者的家中都擁有這麼多的設備，而開發商當然考慮到這個問題啦！遊戲本身除了連線之外，其實玩者亦可以在這個模式內，透過二分割畫面，在同一螢幕下進行與1P相同的遊戲。雖然畫面的大小會比正常細得多，但不想浪費金錢而又希望感受連線遊戲的快感，這絕對是一個最佳的辦法。



◆2P分割畫面

DOUBLE GUN

利用兩支「GUNCON 2」控制器，玩者便可以一嘗「雙槍」同時作戰的刺激味道。由於玩者需要同時兼顧狙擊及迴避，一不小心很容易會被敵人反擊成功，所以在操作方面亦需要花一定的時間去熟習。要一嘗有如電影主角般以雙槍橫掃街頭的感覺，這模式最適合不過。



◆雙槍殺敵場面！

LINK

玩者必須準備PS2主機、「TIME CRISIS II」遊戲、電視、「GUNCON 2」各兩台，便可以透過IEEE 1394 CABLE進行連線合作遊戲。

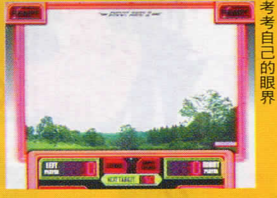


EXTRA GAME

可說是遊戲內的練習模式，讓玩者在遊戲開始前進行各式各樣的射擊訓練，而當中的MINE GAME亦有一定的難度且富趣味性，不論你是初次接觸遊戲又或是「神槍手」，都不妨在此考考自己的眼界。



訓習一下吧！



考考自己的眼界

DATA BASE

記錄有「ARCADE」和「EXTRA GAME」模式內各個不同等級的排名、姓名及積分資料。

OPTION

變更遊戲內各項設定包括生命數目、難易度、畫面、音效、DATA以及按鍵等。



畫面解說
1.積分
2.狙擊目標
3.生命
4.制限時間
5.彈數
6.COMBO數目

TIME CRISIS II + GUNCON 2
タイムクライシス2+ガンコン2

可迴避的街頭射擊遊戲！

有玩過「TIME CRISIS」系列的朋友，都應該會知道遊戲所採用一邊閃避、一邊向敵人作出反擊的特色，這系統無疑令遊戲的真實性倍增。玩者需要利用身邊的障礙物作掩護，然後通過上彈、迴避、狙擊與敵人進行一場街頭槍擊戰。不過大家要緊記，在回避的同時雖然可避免引致受傷，但另一方面時間卻會不斷流逝，所以玩者只能善用而不能濫用，否則根本就沒有足夠時間去完成遊戲！

全新「GUNCON 2」、更爽更激！

打算購買遊戲的朋友，相信都不會放過遊戲連一支「GUNCON 2」的同梱版吧！第一代「GUNCON」的迴避掣設於槍管附近，美觀之途亦不會太難操控，不過，整體而言始終及不上街機的腳踏，至於全新的「GUNCON 2」依然沒有增設腳踏，不過迴避掣就設於槍的底部及兩旁，而且外型比之前「GUNCON」輕巧得多，連同新增的十字掣，在操控以至手感方面都能夠取得平衡，為玩者帶來更佳的效果。

槍要準、迴避最重要！

正如先前提及過，迴避雖然可避免引致受傷，但時間卻會不斷流逝，所以善用迴避將會是遊戲致勝的關鍵。在遊戲初段由於敵人較少應不難對付，但進入稍後的版數敵人數目以至各樣攻擊都會相對地增加，要在遊戲內取得好成績，其實也需要講求一定的技巧。首先，必須準確地將敵人擊倒，要練習到「一槍一件」的境界，玩者本身對於槍的觸覺是相當重要，最好的方法就是保持特定的距離及固定手腕，慢慢熟習畫面上每一個位置應不成問題。其次是善用迴避系統，除敵人本身以外，四周而來的攻擊武器亦會對玩者造成極大的傷害，建議大家認先對付攻擊武器，若遇上多種武器攻擊的時候就立即迴避，盡可能減少這些不必要的受傷，繼而再向敵人進行攻擊。

敵人級數大起底！

最後，大家要特別注意的就是敵人的級數，當中以紅衫敵人的能力最高而且開槍快，是最先攻擊的目標人物，其次就是綠衫，由於他們主要以投擲武器作攻擊，命中率相當之高，屬於第二攻擊目標，而白衫、藍衫及橙衫相對地會較容易對付，至於黃衫則不會對玩者進行任何攻擊，一旦擊中他們更可以取得指定積分。熟識一眾敵人的級數後，被擊中的機會自然會大大減少。



◆紅衫敵人攻擊力最強！



◆「GUNCON 2」



◆作戰時，不要忘記取得更強

STAGE 1 CLEAR
AREA 31990
TIME 01'41"63
TOTAL 198840

◆每版完成後統計



◆迴避提示



◆每版完成後統計



TEXT：三上智也（小悠）

Memories Off 2nd

南風吹起的夏風鈴…勾起回憶的琴音



©KID2001 ILLUSTRATED by さささきむつみ

KID推出的AVG作品之中，《Memories Off》相信是代表作也不足為過。時隔兩年多，這個作品的續集終於推出了。《Memories Off 2nd》分別在PS和DC上同時推出，內容方面基本上是一樣的，主要分別是在初回限定版附送的景品上吧。可惜的地方是這個遊戲於香港比較少人熟識呢，所以許多店子也沒有存貨，再加上遊戲限定版是需要在日本預定的，假若大家是這作品的FANS，或是さささきむつみ先生的畫迷便有點兒失望吧。可是不要緊，作品不論在故事、音樂、畫面和設定也沒有叫人失望。現在便由筆者來為大家介紹遊戲的內容吧！

GAME PLAYERS GAME DATA

生產商：KIT
售價：6800日圓
容量：GD-ROM/CD-ROM
記憶：28BLOCK
發售日：發售中

PS/DC/AVG/網絡通信對應

遊戲初回特典



KID推出新一輯的《Memories Off》的確是下了不少工夫，戶外宣傳、網上以及LIVE宣傳EVENT預約、小型演唱會、還有秋葉原接駁巴士等等，令遊戲在推出之前已經非常被受注目了。加上這年多以來，作品相繼推出PC版、DC版《COMPLETE》還有WSC版的《Festa》，令它的人氣不單沒有減退，反而增加了不少。一番宣傳之後，作品也推出了初回限定版，而且PS和DC附送的東西有不同的啊！找不到限定版的朋友，現在可以看看有些什麼景品是吸引了。PS版初回限定是附送人物貼紙、電話咭、人物TRADING CARD和POSTER。DC版和PS版同樣有人物貼紙（可是不同款式的）、人物TRADING CARD（一套9張，這是其中RANDOM的3張）、音樂盒和POSTER。只有POSTER是PS版和DC版一樣，而那個音樂盒便是遊戲故事之中出現的那一個了，十分有紀念價值。除此之外，有關《Memories Off 2nd》的書籍已經相繼推出了，包括小說、攻略和人物FAN BOOK，喜歡這作品的朋友有許多選擇的呢。









舞台背景描寫與故事

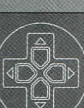
《Memories Off 2nd》的舞台櫻峰是上一集澄空的鄰町。面向著大海的櫻峰是有沿海地區私設鐵路行走的。在這個町之中是沒有什麼特別熱鬧的繁華街，是一些古式街道近代化的平房地區。周圍是清澈碧藍的海洋，還有那放出白色光輝的沙灘。而主角伊波健上的學校是濱吹學園，在車站徒步行15分鐘左右於一個小丘之上，是一家私立的高中。這家高中的3年生在暑假的時候，是需要回校進行夏季講習。校風是比較自由純樸的，雖然是這樣但是學生們並沒有太過火的打扮。而伊波健是在一家叫朝薙莊的宿舍一個人生活，朝薙莊是一個長方形有兩層高建築物，有一定的歷史。在宿舍的四周是長滿了樹木，而在門前長了一夥巨大的橡樹。現在這家宿舍之中只有健和稻穗信兩個人住，而不久在健的鄰房間會搬來一個叫南燕的女孩子……故事主要是環繞主角於這個夏天的不同變化，和戀人瑩之間的關係能否維持呢？邂逅上不同的人後，心境和行動的描寫是遊戲故事的主要內容。











第三人稱式AVG與表情變化

《Memories Off》系列最出色的地方之一，可以說是人物的多角度描寫了。上集遊戲的故事是以主角三上智也的回憶作為題材，以穿梭他的回憶和現實之中作第三人稱的描述，這個是誰作品的一大特色來，也是AVG遊戲少有的表現手法。AVG作品一向也是以主角作為玩者的代表，以第一人稱的角度來進行故事，而今集不單止有這種選擇分岐式的系統，也承繼了上集的特徵，不論在景物上、人物上、甚至心理上也細緻描繪於畫面和文字之上。另一方面，新一集的人物多了不少表情變化，兩至三個人，甚至四個人的對話上，人物的語氣和各式各樣表情也能夠讓玩者投入遊戲之中。最後當然不可不說ささきむつみ先生的人物設定是作品賣點之一，今集的人物設定比較起上一集是自然了，人物的感情表現空間大了，所以令作品有「活」的感覺。









和諧的背景音樂變化

《Memories Off》系列最出色的另一個地方，絕對是作品的背景音樂。「2nd」完全承繼了這個被喻為「聽不厭的音樂」，和前作一樣每一個人物也有屬於他的主題音樂，當然也有其他的BGM配合才可以出色。除了主要人物的BGM，其他的BGM也是起用上集BGM的改編版音樂，有玩過上一集的朋友一定會有額外親切感。加上音樂監督編排背景音樂的變化很自然，令遊戲進行的時候決不會有煩厭的感覺，是畫面、故事和音樂三者和諧的組合。往往在最後一刻打動人心靈的，便是這些音樂了。

回憶中的角色們

白河螢（Shirakawa Hotaru）

CV：水樹奈奈（Mizuki Nana）
年齡：17歲
身長：158cm
血型：B型
濱吹學園高中3年生。在去年的聖誕節開始和主角伊波健交際中，是一個十分開朗的少女。常常展露出自然純真的一面，十分十分普通的少女。在年幼時便開始學習彈鋼琴，對於彈鋼琴是非常熱衷。現在她正為了8月舉行的鋼琴公開賽而猛然特訓中。
「晴天公仔呢~~"我是造天氣的"是為了這樣而吊著的嗎？」
「謊言是不會被人看破的……被看破的，便不是叫謊言來吧。」



飛世巴（Tobise Tomoe）

CV：仲西環（Nakanishi Tamaki）
年齡：17歲
身長：165cm
血型：O型
澄空學園的3年生，在兼職的地方與健認識。是一個小劇團所屬的成員，將來是以當一個出色的女演員為目標。性格是明朗快活的類型，可是也有任性和吵鬧的一面……是一個喜怒形於色的人。螢是她中學時代的友人。
「真可惜。名字像男孩但可是一個不錯的女生來。」
「那個少女的哭泣，是因為崇拜著呢。」



白河靜流（Shirakawa Shizuru）

CV：菊池志穗（Kikuchi Shiho）
年齡：21歲
身長：160cm
血型：A型
大學3年生。是比螢大4年的親姐姐，和健是打招呼程度的知人。性格開朗而溫婉，對於妹妹和健的交際是抱有喜歡的感覺，對妹妹也是十分疼愛。喜歡煮東西，尤其是甜點更加是喜愛。雖然好像是柔弱的女孩，但事實上是一個判斷力、決斷力和行動力也很優秀的努力者。她的手提電話是和妹妹螢的是一起使用的。
「還是試作品來的哦，要試一口嗎？」
「那孩子……十分疼著的呢。也給她溫柔的。」



南燕（Minami Tsubame）

CV：池澤春菜（Ikezawa Haruna）
年齡：22歲
身長：162cm
血型：O型
有一天，搬來健所居住宿舍的不思議女性，並住在健的鄰房間之中。為什麼要搬來這裡呢？還有她的事情也是一個謎。在附近的濱吹學園擔任夏季講習的臨時教師，性格是冷淡沈靜而不拘小節，身上總是飄逸著一種懶洋洋的感覺。
「檸檬，你不知道嗎？」
「風，看得到了。」



壽壽奈鷹乃（Suzuna Takano）

CV：千葉紗子（Chiba Saeko）
年齡：17歲
身長：168cm
血型：B型
濱吹學園3年生，水泳部所屬。雖然說是健的同班同學，可是至今也沒有說過什麼話。在女生的圈子之中是個十分溫柔的少女，所以不論是同級的和下一級的同學也很受歡迎。不過對於男生的態度便完全相反，總是一幅冷淡的模樣。
「……真的是笨蛋呢。」
「再見。」



相摩希（Soma Megumi）

CV：南里侑香（Nanri Yuuka）
年齡：17歲
身長：153cm
血型：AB型
澄空學園2年生，美術部所屬的學生。和健是兼職的同事，在比想像中忙的時候會互相幫助。有輕率的一面，性子急不能細緻想想。基本上是一個明朗少女，卻帶有多少憂鬱和焦躁感。
「我想太忙的時候是應該互相照顧的。」
「……要像不可失敗那樣的努力著，不應該是這樣的吧？」





SNK 的格鬥名作於 DC 上完全重現

餓狼 GAROU MARK OF THE WOLVES ™

《餓狼MARK OF THE WOLVES》(以下稱為《餓狼MOW》)在香港推出時雖然沒有吸引到廣泛的注意，不過「識貨」的格鬥迷知道，這套作品絕對是SNK近年的名作之一，好玩程度和最受歡迎的《KOF98》不相上下。現在這套遊戲終於被移植至家用機上了！作為SNK最後一套家用機移植作品(？)，相信大家好應該買一套回家留念！

GAME PLAYERS GAME·DATA

發售商：SNK
售價：5800日圓
容量：GD-ROM
記憶：6 BLOCK
發售日：9月27日(發售中)

DC／FIG

TEXT：時雨

《餓狼MOW》獨有系統複習

T.O.P SYSTEM

在以往的《餓狼》系列中，當玩者的體力降至「見紅」時，玩者的能力便會提昇，例如可以使用超必殺技等等。而這個系統的發展形態便是「T.O.P. SYSTEM」了。簡單來說，這是一個可讓玩者自由選擇POWER UP時機的系統。當玩者選擇好使用的角色後，還要設定好T.O.P.的位置，可選的位置有「前」、「中」、「後」三處，「前」即是每ROUND一開始便會進入POWER UP狀態，「中」是當體力掉至三分二時POWER UP，「後」則是到了體力餘下三分一時才POWER UP。而當自己的體力進入該範圍時，玩者便可以得到以下優勢：

1. 攻擊力上昇
2. 體力會慢慢回復，但會以T.O.P.部份的最大值為界限
3. 可以使用T.O.P.攻擊



◆T.O.P.發動的一瞬間，畫面會暗轉而玩者身上也會開始發光

JUST DEFENCE

玩者如能在敵人的攻擊擊中前的一瞬才進行防禦，這時玩者的身體會出光芒，畫面上也會出現「JUST DEFENDED」的字樣。「JUST DEFENCE」有以下三種特性：

1. 體力會稍為回復少許
2. GUARD 破壞值不會增加
3. 可以使用GUARD CANCEL

JUST DEFENCE有如此優點，實在是沒有不用的理由，不過問題是要使用得好並不容易。除了用來防禦飛行道具之外，在一些敵人肯定會出招反擊的位置使用，也有很好的效果。



◆JUST DEFENCE是將攻守逆轉的好方法

BRAKING

某些特定的必殺技在途中可以按「輕P+輕K」來突然停下(每個角色都至少有一種這樣的必殺技)，之後玩者再用其他招式來追擊。例如TERRY的POWER DUNK(→↓↘K)在第一HIT命中後可以按輕拳+輕腳來強制停止，然後再用超必BUSTER WOLF(↓↘→↓↘→P)來追擊！



◆POWER DUNK(COUNTER HIT)在BREAKING後

◆立即用超必追擊！

《餓狼MOW》完全招表(連所有隱藏技)

ROCK HOWARD

招式	指令
投技	
虛空閃	→或←+C
必殺技	
烈風拳	↓↘→+A
DOUBLE 烈風拳	↓↘→+C
CRACK COUNTER	↓↘→+B 或 D
RISING TACKLE	↓儲↑A 或 C
HARD EDGE	↓↙←A 或 C
LAZY RUN(攻擊型)	↓↙←+B
LAZY RUN(移動型)	↓↙←+D
真空投	近距離迴轉一圈+C
羅剎	真空投後AB同時按~放手便發射
超必殺技	
LEGEND STORM	↓↘→↓↘→+A
SHINING KNUCKLES	↓↘→↓↘→+B
潛在能力	
LEGEND STORM	↓↘→↓↘→+C(可按實儲力)
SHINING KNUCKLES	↓↘→↓↘→+D
DEADLY WAVE・NEO	→↘↓↙←→+A後、A、A、B、B、C、C、D、D、↓↙←+C
T.O.P.	
OVER HEAD KICK	T.O.P.發動中CD同時按

TERRY BOGARD

招式	指令
投技	
BUSTER THROW	→或←+C
必殺技	
POWER WAVE	↓↘→+A 或 C
BURN KNUCKLES	↓↙←+A 或 C
★POWER DUNK	→↓↘+B 或 D
CRACK SHOOL	↓↙←+B 或 D
POWER CHARGER	→→+A 或 C(可3回連續入力)
超必殺技	
POWER GEYSER	↓↘→↓↘→+A
BUSTER WOLF	↓↘→↓↘→+B
潛在能力	
POWER GEYSER	↓↘→↓↘→+C
BUSTERWOLF	↓↘→↓↘→+D
T.O.P	
MAX DUNK	T.O.P 發動中CD同時按

金東嗅

招式	指令
投技	
體落	←或→+C
體捻	空中除↑之外+C
特殊技	
SUPER JUMP	下方向一瞬後跳躍
三角飛	跳上版邊後反方向入力
後蹴	跳躍中←+C
必殺技	
雷鳴斬	↓↙←+B 或 D
★空砂塵	→↓↘+A 或 C
飛翔腳	空中↓B 或 D
紫電腳	↓↘→+B 或 D
足拂	→↘↓↙←+C
超必殺技	
SUPER DON JUAN 腳	空中↓↘→↓↘→+A
雷鳴彈	↓↘→↓↘→+B
潛在能力	
SUPER DON JUAN 腳	空中↓↘→↓↘→+C
雷鳴彈	↓↘→↓↘→+D(按實可儲氣)
老子之鳳凰腳	↓↘→↓↘→↓↘→+C
T. O.P	
回轉DON JUAN	T.O.P.發動中AB同時按

GRIFFON MASK

招式	指令
投技	
GRIFFON TOWER	→或←+C
GRIFFON FALL	GRIFFON TOWER 後↘↘+C
GRIFFON HUG	→或←+D
必殺技	
JUSTICE HURRICANE	近距離迴轉一圈+A 或 C
★OVER OLYMPUS	↓↙←+B 或 D
★POSEIDON WAVE	←↓↙+A 或 C
ACTIVE TUPIAN	→↓↘+A 或 C
HARAKLE THROW	近距離←↙↓↘→+B
ICARUS CRASH	空中↓↘→+A
超必殺技	
BIG FALL GRIFFON	近距離迴轉2圈+A
DEIDEROS ATTACK	↓↘→↓↘→+B
潛在能力	
BIG FALL GRIFFON	近距離迴轉2圈+C
DAIDALOS ATTRACK	↓↘→↓↘→+D
T.O.P	
GRIDDLE SUPER KICK	T.O.P 發動中CD同時按

★代表可以BREAKING的招式

KHUSHNOD BUTT

投技	
極限頭突	→或←+C
特殊技	
極限肘	→+A
必殺技	
虎煌拳	↓↘→+A 或 C
飛燕疾風腳	↓↘→+B 或 D
龍閃拳	按實C 掣儲氣(4 階段攻擊力上昇)
虎閃腳	按實D 掣儲氣(4 階段攻擊力上昇)
上段拂	↓↙←+A
下段拂	↓↙←+B
★虎咆	→↓↘+A 或 C
超必殺技	
霸王翔吼拳	↓↘→↓↘→+A
極限虎咆	↓↘→↓↘→+B
潛在能力	
霸王翔吼拳	↓↘→↓↘→+C
極限虎咆	↓↘→↓↘→+D
龍虎亂舞	↓↘→↓↘→↓↘→+C(畫面暗轉中C 連打後技會產生變化)LV1：0~2回、LV2：3~6回、LV3：7~9回、LV4：10回或以上)
T.O.P	
斬烈拳	T.O.P 發動中CD 同時按

雙葉螢

投技	
天落投	→或←C
反天投	空中除↑之外+C
特殊技	
空中振向	空中CD 同時按
碎頭擊	空中↓+B
必殺技	
發氣掌	↓↘→+A 或 C
連擊蹴	空中↓↙←+B 或 D
轉身翔	→↓↘+B 或 D
雙掌進	↓↙←+A 或 C
斜上腿	←↙↓↘→+D
★虎尾腳	↓↙←+D 或 D
超必殺技	
雙掌天連華	↓↘→↓↘→+A
天翔亂姬	↓↘→↓↘→+B
潛在能力	
雙掌天連華	↓↘→↓↘→+C
天翔亂姬	↓↘→↓↘→+D
T.O.P	
旋回燕	T.O.P 發動中CD 同時按

牙刀

投技	
大遠心	→或←+C
繼絕腿	→或←+D
特殊技	
無亂蹴	→+B
空中振向	空中CD 同時按
碎顎	→+A
必殺技	
震牙(弱)	↓↘→+A(→→A 追加攻擊)
震牙(強)	↓↘→+C(→→C 追加攻擊)
★雷牙	→↓↘+B 或 D
凰牙	↓↙←+B 或 D
孔牙	凰牙後 A
旋牙	凰牙後 B
弓牙	凰牙後 C
滑牙	射牙後 D
崩山碎壁牙	↓儲↑+C
超必殺技	
零牙	↓↘→↓↘→+A
龍牙	↓↘→↓↘→+B
潛在能力	
零牙	↓↘→↓↘→+C
龍牙	↓↘→↓↘→+D
T.O.P	
猛虎硬爬山	T.O.P 發動中CD 同時按

B ・ JENET

投技	
BYE BYE YOU	→或←+C
FALLING CRASH	空中除↑之外+C
特殊技	
SUPER JUMP	下方向一瞬後跳躍
必殺技	
CRAZY IVAN	↓↙←+A 或 C
GULF TOMAHAWK	↓↙←+B 或 D
★THE HIND	↓↘→+B 或 D
BUFFRASS	↓↘→+A 或 C
HARRIER BEE	空中↓+B 或 D 連打
超必殺技	
MANY MANY TORPEDOES	↓↘→↓↘→+A
AURORA	↓↘→↓↘→+B
潛在能力	
MANY MANY TORPEDOES	↓↘→↓↘→+C
AURORA	↓↘→↓↘→+D
無聊小姐	JUST DEFENCE 中，快速地 A、B、C 順序按
T.O.P	
ROLLING THUNDER	T.O.P 發動中CD 同時按

北斗丸

投技	
引摇	→或←+C
能面造	空中除↑之外+C
特殊技	
SLIDING	↘+B
空轉蹴	↘+D
二段 JUMP	空中跳躍後↗/↑/↖
必殺技	
唐草斬	↓↙←+A 或 C(儲氣中可移動)
落下斬・虛	↓↙←+B(可空中入力)
落下斬・實	↓↘→+D(可空中入力)
★空破彈	↓↘→+B 或 D
手裡劍	↓↘→+A 或 C
空中手裡劍	空中↓↘→+A 或 C
超必殺技	
超必殺手裡劍	↓↘→↓↘→+A(AB 同時按可強制停止)
奧義・超必殺龍捲	↓↘→↓↘→+B
潛在能力	
超爆炎苦無	↓↘→↓↘→+C(AB 同時按可強制停止)
究極奧義・超爆煙龍捲	↓↘→↓↘→+D
T.O.P	
忍法爆煙	T.O.P 發動中CD 同時按

KEVIN RAIN

投技	
POLICE THROW	→或←+C
特殊技	
POLICE KICK	→+B
必殺技	
HELL ROTOR	↓↙←+A 或 C(按實後可作3 階段攻擊力提昇，D 掣CANCEL 出招)
HELL ARREST	近距離←↙↓↘→+A 或 C
★HELL TRAP	↓↘→+B 或 D
HELL SNIPE	→↓↘+A 或 C
AVOID MINE	↓↙←+D
CLEAVER	↓↙←+B
追加技・上段	A
追加技・下段	B
CANCEL	C 掣
超必殺技	
LUCKY STRIKE	↓↘→↓↘→+A
GATLING FREEZER	↓↘→↓↘→+B
潛在能力	
LUCKY STRIKE	↓↘→↓↘→+C(按實後可儲氣)
GATLING FREEZER	↓↘→↓↘→+D
T.O.P	
BLAST CHARGE	T.O.P 發動中CD 同時按

FREEMAN

投技	
CORE FEST	→或←+C
必殺技	
NIGHTMARE	↓↘→+A 或 C
CROW	↓↙←+B 或 D
PHOBIA	→↓↘+A 或 C
V.O.D・弱	↓↙←+A(可3 回連續入力)
V.O.D・強	↓↙←+C(可3 回連續入力)
★MORBID ANGEL	←↙↓↘→+B 或 D



超必殺技	
FULL BLAST	↓↘→↓↘→+A(按實可儲氣)
CREEPING DEATH	↓↘→↓↘→+B
潛在能力	
FULLBLASTER	↓↘→↓↘→+C(按實可儲氣)
CREEPING DEATH	↓↘→↓↘→+D
T.O.P	
OVERKILL	T.O.P. 發動中CD 同時按

GRANT

通常投	
暗黑落	近敵時→或←+C
特殊技	
魔壁	↘+C
必殺技	
黑炎流	↓↙←+A OR C
★凶鳥刃	→↓↘+A OR C
滅燒飛剎・弱	空中↓+B
	凶鳥刃後↓+B
滅燒飛剎・強	空中↓+D
	凶鳥刃後↓+D
豪彈劾	↓↘→+B OR D
剛裂衝	→←→+A OR C
超必殺技	
魔神破天彈	↓↘→↓↘→+A
魔神圓月輪	↓↘→↓↘→+B
潛在能力	
魔神破天彈	↓↘→↓↘→+C
魔神圓月輪	↓↘→↓↘→+D
T.O.P.	
魔神岩	T.O.P 發動中CD 同按

金在勳

投技	
體落	→或←+C
特殊技	
昇腳砲	BACK STEP 中B
★飛燕斬	↓儲↑+B 或 D(重攻擊後↓+D 追加攻擊)
半月斬	↓↙←+B 或 D
飛翔腳・弱	空中↓+B
追加技・下段	↘+B
追加技・中段	↓↙←+B
飛翔腳・強	空中↓+D
追加技・下段	↘+D
追加技・中段	↓↙←+D
流星落	↓↘→+B 或 D
灼火襲	↓↘→+A 或 C
超必殺技	
鳳翼天翔腳	↓↘→↓↘→+A
鳳凰腳	↓↘→↓↘→+B
潛在能力	
鳳翼天翔腳	↓↘→↓↘→+C(按實可儲氣)
鳳凰腳	↓↘→↓↘→+D
T.O.P	
HI ANGLE	T.O.P 發動中CD 同時按

KAIN R.HEINLEIN

通常投	
SCHWALUZE MOON	近敵時→或←+C
必殺技	
SCHWALUZE FRAME	←儲→+A OR C
★SCHWALUZE PANSER	←儲→+B OR D
★SCHWALUZE LUNGE	↓儲↑+B OR D
超必殺技	
HYMNLISH.AETHM	↓↘→↓↘→+A
HYMNLISH.SEELE	↓↘→↓↘→+B



潛在能力	
HYMNLISH.ATETHM	↓↘→↓↘→+C
HYMNLISH.SEELE	↓↘→↓↘→+D
T.O.P.	
SCHWALUZE.STURZE	T.O.P 發動中CD 同

EVE TFA
The Fatal Attraction

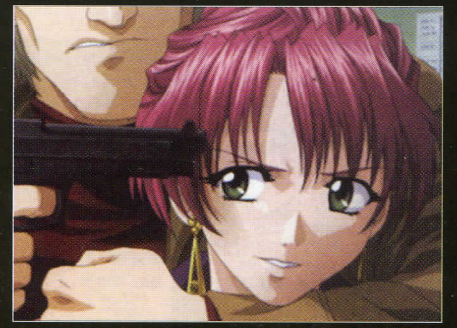
GAME PLAYERS GAME·DATA
機種：PlayStation
發行商 / 製造商：C's ware
遊戲類型：AVG
發售日期：9月27日(發售中)
售價：6800 日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 Blocks

TEXT: AINHO

EVE The Fatal Attraction

一殺人犯再度出沒 麻里奈與小次郎新危機的逼近一

以2人視點，去解決同一事件的人氣推理AVG「EVE」系列，其系列最新作「EVE The Fatal Attraction」終於正式推出了！今集同樣是天城小次郎和法條麻里奈擔當故事的男女主角，除了保留其系列傳統獨特Multi-Side System 外，還新加入了Clickbull View系統，可於畫面上的人物或奇怪的場所Click一下進行調查。與過往系列一樣，遊戲中登場的人物數目多且關係複雜，使事件上帶來離奇曲折的效果。





打開命運饗宴的一幕

以魅力的角色、豐富的故事作為賣點的人氣AVG「EVE」系列最新作「EVE The Fatal Attraction」，這次的家用版有別於過往般，並非電腦的移植版，而是完全原創的最新故事，並以3CD大容量於PlayStation上登場！今集，小次郎與麻里奈這兩位主角，以兩者的視點角度去解決事件的Multi-Side System仍然健在。前作「EVE ZERO」是講述兩人過去的故事，然而來到今作上，將會是「EVE The Lost One」的故事之後，而「EVE The Lost One」的主角桐野杏子也會於今作中再度登場，令遊戲的吸引力增加不少。





「EVE」系列時間軸

EVE ZERO（第3作）
EVE burst error（第1作）
EVE The Lost One（第2作）
接著今次的EVE TFA

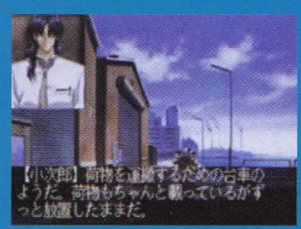
Multi-Side System

今集與過往系列同樣，遊戲採用了Multi-Side System 去追查事件。玩者在進行遊戲時，可利用這個系統任意切替兩名主角的視點，以不同觀點角度去了解劇情發展。由於兩名主角的故事是有所繫連的，所以玩者可以在其中一位主角的劇情之中，找到另一邊劇情解開事件的提示，玩者甚至可以引導兩名主角來到同一場所，合力調查事件。



Clickbull View System

除了有上述所提及到的Multi-Side System外，今集還採用了一種新系統，名為Clickbull View System，主畫面中會削除了選項視窗表示，取而代之玩者只需於畫面上的人與物Click一下，便可直接對它們進行調查或會話，然而在地圖移動畫面上也是一樣，只需將游標移往想去的地方便可進入，令玩者更能在舒適方便下取得事件關鍵的線索情報。







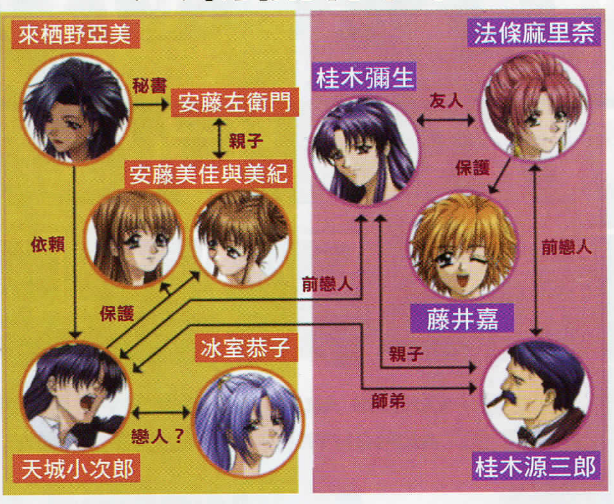
小次郎 SIDE

STORY



某日，小次郎深夜回到事務所後，一位名叫栗栖野亞美的女性前來，要求小次郎擔任藤商事社長的身邊警衛的依賴。對於毫無思索立即接受這次依賴的小次郎，來到安藤的自宅探訪了安藤孖子的美紀和美佳，從兩人的証供，打聽到兩人親眼看到安藤的秘書亞美從樓梯跌落來死，然後小次郎在大安藤邸發現一位謎之女性，在數多疑惑之中，小次郎開始展開調查……

人物關係圖



天城小次郎

於港町的倉庫街上，開設自己的事務所的天城探偵事務所所長，解決過無數艱難的事件，現在他與助手冰室恭子正處於貧窮狀態。

法條麻里奈

隸屬於內閣調查室的代理人，任務成功率達99.9%，這次要重返4年前的案發現場調查有關一件殺人事件。

麻里奈 SIDE

STORY

原本完成美國的訓練，可以過著休閒生活的美國國防部調查員麻里奈，怎知突然收到上司甲野本部長的命令，叫她到日本調查兩宗連續殺人事件，而當中唯一生存者是藤井夫婦的女兒藤井嘉，然而麻里奈在調查這件事件期間，有神秘人想用槍狙擊藤井嘉，於是麻里奈便兼任她身邊的保鏢，共同生活保護她下展開搜查……

首三天行動流程

第一天

[車站]
恭子 faceX7
電子揭示板 X4
恭子 faceX1
[あまぎ探偵事務所]
深處之門 X4
YES 選擇
畫面上半 6 次 click
畫面下半 6 次 click
亞美之口 X1
小次郎 faceX1
恭子 faceX4
小次郎 faceX5
浴室 X1
[太陽公寓]
小次郎 faceX4
[中央大街]
景色全體 X2
入口 X1
[酒吧內]
小次郎 faceX3
招待處 X3
刀 X4
箱 X2
招待處 X6
小次郎 faceX3
[桂木探偵事務所]
大廈正面樓梯部份X4
小次郎 faceX3
大廈正面入口 X3
[事務所內]
小次郎 faceX5
所長室門 X1
彌生之口 X10
小次郎 faceX6
[安藤商事前]
受付後到社長室
[社長室內]
安藤 faceX5
亞美 faceX9
[車內]
駕駛盤 X5
亞美之口 X9
[あまぎ探偵事務所]
恭子 faceX6
亞美 faceX1
[安藤邸・玄關]
小次郎 faceX4
亞美 faceX2
一樓移動
二樓移動
[書齋]
安藤 faceX4
[廚房]
亞美 faceX2
[2 樓・孩子睡房]
雙子之睡姿確認
[2 樓・亞美之房間]
與亞美談話後發生鎗聲事件
[1 樓・安藤睡房]
動畫 EVENT 發生
[1 樓・書齋]
安藤 faceX4
小次郎 faceX3

第二天

[あまぎ探偵事務所]
恭子 faceX12
小次郎 faceX3
[中央大街]
到酒吧
[酒吧內]
招待處 X6
[桂木探偵事務所]
彌生 faceX8
[安藤商事・入口前]
社長室移動
[社長室內]
安藤 faceX5
[太陽公寓・入口前]
小次郎 faceX4
麻里奈登場，到 403 室
[403 室]
小次郎 faceX4
麻里奈 X8
[あまぎ探偵事務所]
恭子 faceX5
[安藤邸・入口前]
亞美 faceX4
[書齋]
安藤 faceX6
[孩子房間]
美佳 faceX5
美紀 faceX5
[2 樓走廊下]
入口 X1
[書齋]
安藤 faceX5
[亞美之房間]
亞美 faceX5
[孩子房間]
美紀之頭 X3
美紀之口 X6
[亞美之房間]
亞美 faceX6
[書齋]
安藤 faceX5
[孩子睡房]
與孖子會話 EVENT
[2 樓走廊下]
玄關移動

第三天

[安藤邸・書齋]
桌子 X1
右邊最上端的鎖匙口 X1
打開右邊
指輪之箱 X4
按△關閉右邊的櫃
打開左邊
照相薄 X1
按△關閉左邊的櫃
再按△離開
管 X1
[亞美之房間]
鏡台前照片 X1
[孩子房間]
小次郎 faceX3
[あまぎ探偵事務所]
恭子解讀事件
左邊數字 3
中央數字 2
右邊數字 4
恭子 faceX5
國稅局 X3
警視廳 X3
安藤商事 X5
恭子 faceX5
[桂木探偵事務所・入口]
EVENT 發生
彌生 faceX8
[太陽公寓 402 號室]
全景 X3
窗 X3
AV 電器 X3
danceX3
畫 X2
碗碟 X3
天井 X3
小次郎 faceX4
全景 X2
彌生之體 X3
彌生之手 X2
彌生之面 X6
[中央大街]
酒吧移動
[酒吧內]
招待處 X3
ヒルッ之顔 X3
ヒルッ之身 X4
全景 X3
招待處 X3
ヒルッ faceX6
招待處 X5
[太陽公寓]
入口 X3
[中央大街]
酒吧移動
[酒吧內]
招待處 X4
[あまぎ探偵事務所]
事務所移動
[事務所內]
恭子 faceX5
[安藤商事]
EVENT 發生
社長室移動
[社長室前]
亞美 faceX8
[あまぎ探偵事務所]
事務所移動
[事務所內]
恭子 faceX7
[安藤邸]
食事 EVENT
[書齋]
安藤 faceX10
[孩子房間]
美佳 faceX4
美紀 faceX7
美佳 faceX1
[亞美之房間]
亞美 faceX3
亞美 faceX4
[孩子房間]
美紀 faceX5
[2 樓走廊下]
亞美與安藤談話
[書齋]
安藤回來
[孩子睡房]
確認 2 人睡著
[亞美之房間]
確認亞美睡著
[書齋]
安藤 faceX7
[書齋]
安藤死去

首三天行動流程

第一天

[太陽公寓 403 室]
麻里奈 faceX6
[太陽公寓入口]
麻里奈 faceX5
[內調本部]
部長 faceX9
麻里奈 faceX5
左 filex6
麻里奈 faceX1
辦公室全景 X5
麻里奈 faceX1
部長 faceX1
杏子、ユカ來到
ユカ faceX6
部長 faceX5
[ユカ之家]
入口 X5
[書齋]
麻里奈 faceX4
房間全體 X4
辦公室下的畫 X2
左邊的桌子 X4
桌上的書架 X3
右邊的書架 X4
[ユカ房間]
麻里奈 faceX3
房間全體 X3
窗 X3
化妝間 X1
床 X4
書桌 X3
鎗聲 EVENT 發生
[內調本部前]
辦公室移動
部長 faceX7
ユカ faceX4
麻里奈 faceX2
[江崎宅]
麻里奈 faceX4
房間全體 X4
床上血跡 X4
天井之繩 X4
樓梯前 X3
左邊棚架 X3
深處的棚架 X4
深處的箱 X4
麻里奈 faceX1
右邊書架 X4
房間全體 X4
畫 X3
窗簾 X3
[內調本部前]
辦公室移動
[辦公室內]
部長 faceX7
麻里奈 faceX4
ユカ faceX6
部長 faceX6
杏子來到
杏子 faceX6
部長 faceX6
[太陽公寓前]
403 號室移動
[403 號室]
ユカ之口 X3
麻里奈 faceX3
[浴室]
ユカ之口 X7

第二天

[內調本部辦公室]
Adria 之口 X5
部長 faceX6
Adria faceX1
部長 faceX6
ユカ faceX3
部長 faceX5
[內調本部前]
ユカ faceX4
[ユカ之學校・校門前]
ユカ faceX3
[森田宅]
室內移動
[森田宅・室內]
平井 faceX6
椅子上血跡 X1
右邊書架 X1
右邊房間門口 X2
窗 X3
麻里奈 faceX4
平井 faceX1
右邊書架 X1
[F&D 社・入口前]
入口 X1
[F&D 社・電梯前]
左邊PosterX1
電梯制 X1
[F&D 社・辦公室前]
右邊門口 X4
[F&D 社・辦公室內]
ヒルッ faceX4
[桂木探偵事務所・入口前]
事務所內移動
[桂木探偵事務所・事務所內]
彌生 faceX9
[ユカ家前]
玄關前警官 faceX1
[太陽公寓前]
切替小次郎 SIDE
[內調本部前]
辦公室移動
[內調本部・辦公室內]
部長 faceX3
部長 faceX5
杏子 faceX9
[ユカ之學校・校舍前]
教室移動
[F&D 社・入口]
辦公室前移動
[辦公室前]
右門 X1
ジョーンズ之口 X6
[太陽公寓 403 號室]
麻里奈 faceX4
電話 X1
ユカ faceX3
麻里奈、彌生、ユカ X7

第三天

[太陽公寓 403 號室]
ユカ faceX4
[ユカ之學校]
入口 X1
[內調本部・入口]
辦公室移動
[辦公室內]
部長 faceX2
部長 faceX8
[あまぎ探偵事務所・入口]
事務所內移動
[あまぎ探偵事務所・事務所內]
恭子 faceX3
恭子 faceX2
[F&D 社・辦公室]
ヒルッ faceX4
ヒルッ faceX1
[桂木探偵事務所・入口]
事務所內移動
[事務所內]
彌生 faceX9
[中央大街]
路面中央 X3
深處棚架 X3
路面中央 X1
深處棚架 X1
[公園]
公園全景 X3
少年 X3
美紀 X5
美佳 X4
亞美 X4
全景 X3
[內調本部]
辦公室所內移動
[辦公室內]
杏子 faceX5
部長 faceX6
麻里奈 faceX3
[F&D 社・入口前]
辦公室前移動
[F&D 社・辦公室前]
麻里奈 faceX3
[F&D 社・辦公室]
ジョーンズ faceX5
[あまぎ探偵事務所內]
恭子 faceX2
恭子 faceX3
麻里奈 faceX3
[內調本部]
辦公室內移動
[辦公室內]
部長 faceX2
部長 faceX1
[F&D 社・入口前]
辦公室內移動
[F&D 社・辦公室內]
麻里奈 faceX3
ジョーンズ的桌上X1
[內調本部]
辦公室內移動
[辦公室內]
部長 faceX6
[ユカ之學校]
教室移動
[教室]
ユカ faceX4
[太陽公寓 403 號室]
ユカ faceX5
[F&D社・辦公室前]
麻里奈 faceX4
ユカ faceX4
右邊桌子 X4
左邊桌子 X1
ジョーンズ的桌上X3
[F&D 社・入口前]
部長 faceX6
麻里奈 faceX3
ユカ X5
部長 X1

GAME PLAYERS GAME DATA

機種：PS2
製造商：EA SQUARE
售價：6800 日圓
發售日：發售中
遊戲類型：STG
容量：CD-ROM
記憶：75KB 以上

Text by 阜林

STAR WARS STARFIGHTER

PS2上感受星戰世界

在《STAR WARS EPISODE 1》上映之後，LUCAS ARTS 也將這個放下多年的作品，再次推出一大堆遊戲作品，而作為PS2 的第一個星戰遊戲，便是這個《STARFIGHTER》，以前傳的時代背景，讓玩者再次經歷空戰的滋味。

三人三機

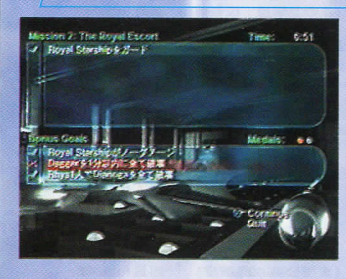
在《STARFIGHTER》中，有三名英雄負擔起拯救銀河的責任。他們分別是NABOO戰機訓練生RHYS DALLOWS、僱傭兵VANA SAGE，與及宇宙海盜NYM，然而沒人會相信，他們會成為貿易聯盟攻打NABOO時的戰爭英雄…

基本上操作是共通的，而三人使用的戰機，雖然不盡相同，但是實際差別並不是很大。主要的分別是NYM 的戰機Havoc 在進行爆擊的任務時，會多了一個照準而已。雖然機體的操作上能夠作出ROLL的動作，但由於YEW的反應速度很高，無需作出任何調整，也可適合於任何類型的玩者使用。





BOUNS MISSION 與獎牌



遊戲中有一個項目，稱為「BOUNS MISSION」，當中都是故事以外的任務，有如訓練模式、特別的任務，或是解除遊戲中的某些限制。而要打開第三個及以後的「BOUNS MISSION」，是需要在指定的任務（版數）中得到某個獎牌。獎牌分為金銀銅三級，而每一版都會列明什麼情況下會得到那一種獎牌，即是「BOUNS GOALS」一項。

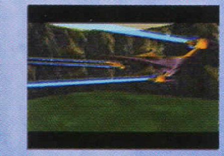
BOUNS MISSION 條件及內容

名稱	條件	內容
Fighter Training	無	戰鬥訓練
Ground Attack Training	無	地面攻擊訓練
Charm's Way	以下Mission 中得到銅牌：2、3、5、8、10、14	貨船護衛任務
Canyon Sprint	以下Mission 中得到銀牌：1、2、8、11、12、14	在NABOO 的峽谷中飛行比賽
Outpost Attack	所有Mission 得銅牌	5 分鐘的基地防衛任務，擊中敵人加分，擊中建築物扣分。
Space Sweep	所有Mission 得銀牌	3 分鐘的攻擊隕石任務，Score Attack。
Guardian Mantis	以下Mission 中得到金牌：3、4、10	解開VANA機的使用限制（可於所有Mission 使用）
Havoc	以下Mission 中得到金牌：5、6、7、9、13	解開NYM 機的使用限制（可於所有Mission 使用）
N-1 Starfighter	以下Mission 中得到金牌：1、2、8、11、12、14	解開RYHS機的使用限制（可於所有Mission 使用）
Infiltrator	所有Mission 得到金牌	使用赤武神（Dath Maul）的專機進行遊戲

Mission 1 -5 簡介

Mission 1：Naboo Proving Grounds





RHYS的畢業測驗，亦是讓玩者熟習遊戲操作的一版，主要是破壞沿途出現的目標，而擊毀所有Holo Fighter之後，會與隊長進行飛行比賽。而最後一部分是與隊長機進行Dog Fight。

Mission 2：The Royal Escort





由於女王要逃離Naboo 前往同盟要求援助，作為王室護衛隊的RHYS 要護衛女王的太空船，讓它能進行空間飛行。由於敵機會繞到太空船或隕石的後面，靈活的移動是完成任務的重要技巧之一。

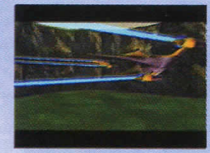
Mission 3：Contract Infraction





王室的太空船成功離開，而RYHS 卻中彈漂流於太空，遇上了商人及其拍檔VANA。VANA則接受了貿易聯盟的工作，守衛貿易聯盟的船隻。基本上打倒所有敵人不是個大問題，但要獲得獎牌的話，是需要全程使用副武器（○鈕）才可。

Mission 4：Secrets on Eos





追著餘黨的VANA，來到了他們位於EOS 星的基地，主要是破壞那8台巨大的PYLON 。而要得到獎牌，則先要對付那些會放出Hunter-Seeker 的Droid Dispenser，它們分布較散，有一定的難度。

Mission 5：Piracy above Lok





完成了任務停下來歇息的VANA，遇上了宇宙海盜NYM，他正準備打劫聯盟船隻的主意。這一個任務之中，只要重創其中一隻Armed Freighter便可，但距離太近的話，可能會令船隊使用空間飛行逃走。留意雙方的距離及敵人的耐力是非常重要的。



宇宙人是甚麼？

GAME PLAYERS GAME·DATA

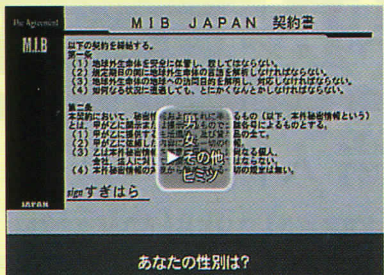
發售商：TAITO
售價：4800日圓
容量：CD-ROM
記憶：325KB
發售日：2001年9月27日
PS2/宇宙人調查Communication Game

TEXT:杉原

宇宙人原來是這樣的！

到底宇宙人是怎麼樣的？如果有一天宇宙人來訪地球，他們的目的是甚麼？如果有個宇宙人被地球人捕獲的話，他會受到怎樣的對待？這隻遊戲可以讓你感受到研究宇宙人的樂趣（？）與滋味。

成為宇宙人研究所所長！



◆簽下契約書後就要開始這個關乎地球命運的研究…

一日，你受到國家總理任命，成為研究所所長，負責進行對一個早前捕獲的宇宙人的研究。你的任務是要對宇宙人進行各式各樣的檢查，分析他們的身體構造，了解宇宙人的喜好，從而明白他的說話，調查他們來到地球的目的。在簽署契約書及回答幾個問題後，這個歷史性的研究正式開始…

研究生涯的一天


◆在每天早上需要選擇研究需要的道具和給宇宙人的食物

在研究所的每一天大致可分為早、午、晚三個時段。早上可在宇宙人的房間中看看他的起居，亦可讓宇宙人調查一下房間內的物品。在研究開始前亦會在此挑選在研究中使用的道具、食物和小動物。接著就是進行研究的時間，玩者可以在十分鐘內對他進行各種調查。晚上研究完畢後玩者就可看到每天關於宇宙人的新聞，了解事情的發展。之後總理亦會來電詢問關於研究的進展，這時你可以提出需要的道具，他就會提供給你。最後你的助手會把一天的調查結果及開支向你報告，一天的研究就此結束。



◆晚上新聞可看到其他宇宙人的最新動態

你的研究室

研究室內有一台檢查裝置，玩者可以對宇宙人作出血液、腦波及體質的調查，透過檢查可以得到各種有關宇宙人身體構造的資料。而在畫面下方的升降機是用來運送之前選取了的道具和食物等東西給宇宙人，從宇宙人對各種道具的反應了解他的喜好。當然亦要運送食物給他回後體力，因為進行各種調查會令宇宙人的體力減少，當左上方的體力計被扣盡的話就會GAME OVER。在研究室中會有一個MIB當你的助手，他會幫你把宇宙人搬到指定的地方。但需注意宇宙人的狀態，因為一不小心他就會把MIB幹掉！MIB的總數只有一百人，玩者必需小心使用（？）啊。



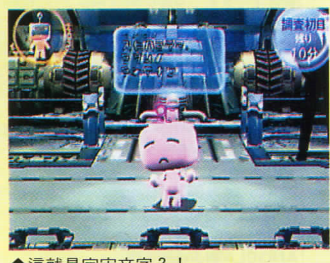
◆研究不能過急，否則只會令儀器破壞而增加開支



◆Beam 攻擊！一位MIB就此送命…

與宇宙人溝通

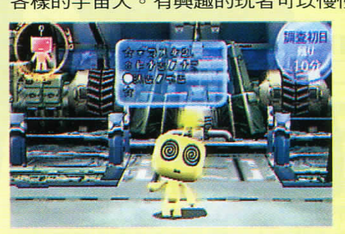
在研究室的時間只要按下宇宙人就可跟他對話。然而開始時因為對宇宙人毫無認識，在他的說話中只能看到一堆宇宙文字。玩者的主要任務就是要明白宇宙人的說話，只要透過各項研究就能逐漸令那些宇宙文字一點一點的變會日文。然而玩者其實在很多時候需要在夾雜著宇宙文字的日文中估計宇宙人的說話的意思，這對不懂日文的玩家會有一定難度…



◆這就是宇宙文字？！

多姿多彩的宇宙人

其實玩者在開始遊戲時所回答的問題是用以取決宇宙人的形象。在三條問題中分別決定了宇宙人的顏色、樣貌等，可以透過不同的答案配搭出各式各樣的宇宙人。有興趣的玩者可以慢慢嘗試，創造出屬於自己的宇宙人吧！



◆有這樣的宇宙人



◆這種奇怪的樣子也有…

GAME PLAYERS
GAME·DATA

發售商：	KONAMI
售價：	6980日圓
容量：	DVD-ROM
記憶：	94KB或以上
發售日：	發售中（9月27日）

PS2/AVG

基本資料全披露

登場角色介紹 人物篇

序

「睡覺時在夢中模模糊糊見到的那個小鎮--
『SILENT HILL』；
記得不知道在甚麼時候，我倆曾經約好一起再到那裏去，
但因為我的原故，諾言最終都無法實現。

我現在一個人在那裏，那個充滿回憶的地方；
我就在那裏等著您呢......」

某日，主角JAMES收到這樣的一封信，
封面上寫著寄信人的名字--MARY；
亦即是主角於三年前病逝的妻子。

終於來到了「SILENT HILL」；它位於寧靜的湖畔，
是個被霧氣所籠罩、供旅客渡假的小鎮。
死人是不會寄信的，這點JAMES絕對明白。

「無論如何我都要來這裏見MARY。」

究竟是希望查明真相，抑或相信會有奇跡出現呢？
看來就連JAMES本人也搞不清楚。

途中，在滿佈墓碑的墳場內，認識了一位叫
ANGELA的女子；她和JAMES一樣，都是
「SILENT HILL」的訪客。
ANGELA對JAMES說：

「終之......那裏已經變成另一個世界......但很難說得清楚。」

踏入「SILENT HILL」後，JAMES終於明白這句話的意思。
街上見不到任何人跡，而日常可見的事情也再找不到；
取而代之的是一些異形、怪物等在街上徘徊......。



JAMES SUNDERLAND

29歲，頭髮和眼睛都是茶色的男子；亦是今次遊戲的主角。在一間小公司當文員，為人沉靜，不太喜歡說話。談到愛妻MARY，他總會說：「雖然粗心大意和有點性急，但卻溫柔大方。」可見MARY對他來說是十分重要的。在亡妻來信的驅使下，決定到SILENT HILL走一趟。

MARY SHEPHERD SUNDERLAND

25歲，主角JAMES之妻，三年前因病過世。本來性格開朗、高貴的她，卻彷彿如受到咒詛似的、需要長期臥病在床，接受痛苦煎熬，令她痛不欲生；而最終也是藥石無靈、返魂乏術。生前曾經同丈夫JAMES到SILENT HILL旅遊；對她來說，那裏有著二人的回憶，也令她特別懷念。



ANGELA OROSCO



19歲，一名頭髮和眼睛都是黑色的少女。外表看來同其他同齡少女沒有甚麼分別，其實她擁有自己一套獨特的價值觀，對「死」和「性」抱有與一般人不同的想法。高中畢業後曾經離家出走，後被父親帶返家中；之後又再一次出走，最後因迷路而誤闖「SILENT HILL」。

LAURA

現年8歲的小女孩，擁有金色的頭髮，和一雙碧藍的眼睛。沒有兄弟姊妹，在福利機構經營的中心長大。之前因為生病，曾經與MARY入住同一病院；而自小缺乏母愛的她便把MARY當成母親般敬慕。由於沒有地方落腳，顯得有點流離失所。



EDDIE DOMBROWSKI

遊戲內一名金髮灰目的23歲男子。動作遲鈍，沒有甚麼專長。在油站當兼職的他，只要人家的說話稍為強一點，便會好像感覺受傷似的而顯得低三下四。表面上性格良善，可以為他人賣力而無半句怨言；其實只是希望人家不會討厭他，往往會視乎人家的情緒而決定自己的行為，但冷靜過後又會覺得後悔。與JAMES一樣是「SILENT HILL」的訪客，到訪原因不明。



MARIA

25歲（？），相貌長得與JAMES亡妻一模一樣的神秘女子；可是，相似的僅止於容貌，其他如服飾、髮型、性格等都同已過世的MARY完全不同。為人樂觀爽快，但稍為喜歡撒嬌；大情大性，對於異常的事態容易有激烈反應。對於到「SILENT HILL」尋訪亡妻的JAMES有一定興趣，並與他一同在小鎮上進行驚險探索之旅。



怪物篇

MANNEQUIN

攻擊方式：手腳攻擊
當主角在公寓取得電筒時，MANNEQUIN亦會隨即登場。手腳舞動將會是牠的最大武器，但在所有ACTION LEVEL下，玩者可以用擋〔X制〕去應付。

FLESH LIP

攻擊方式：抓頭、腳踢
在《病院前篇》尾段、從天花出現的可怕怪物，特徵是擁有一張大嘴唇。出現時會掛在半空，然後伸手抓主角的頭；耐戰力強，將可令主角陷入苦戰。

LYING FIGURE

攻擊方式：毒霧、頭撞
主角在遊戲內遇到的第一種怪物，差不多在遊戲內每個地點都會有牠的存在；而隨著地點不同，體力以至耐力都有著微妙變化。

MANDARIN

攻擊方式：手攻擊
由《夜靜篇》起出現的怪物；擁有強而有力的手腕，喜歡攀爬在鐵絲網上。隨著出現地點不同，體力以至耐力都會有所分別。

CREEPER

攻擊方式：噬咬
無論體力和耐力都不算高的小型昆蟲系怪物，但由於體型細小，要攻擊牠們可說絕對不容易；在「SILENT HILL」內不同的地方都有牠的蹤影。

RED PYRAMID THING

攻擊方式：大刀、槍、拳、抓頭
化名「三角頭」的可怕傢伙，亦可能是遊戲內最強的一種怪物。分為持槍和大刀兩種；被牠大刀一劈，足可讓遊戲立即結束。

ABSTRACT DADDY

攻擊方式：緊抱攻擊
又一形態奇特的恐佈怪物；特點係耐戰力強〔尤其是在作BOSS戰的時候〕，兼且移動迅速。又喜歡「聯群結隊」形式出現；敬請小心！

BUBBLE HEAD NURSE

攻擊方式：刺、棒打
在醫院登場的護士型怪物，分為有戴和無戴護士帽兩種；同介紹過的「LYING FIGURE」一樣，怪物會隨出現地點不同，在體力、耐力兩方面有著微妙變化。







遊戲系統

難易度設定



先決定遊戲內動作和解謎的難度。

在正式開始前，玩者需要先為遊戲設定難易度。本作的難易度設定分為「ACTION」﹝動作﹞和「RIDDLE」﹝解謎﹞兩種；玩者可以視乎自己能力和需要，選定不同的難度級別。值得一提，在「ACTION」的「BEGINNER」級別下，除了某些特定的攻擊以外，主角是不會因受襲而死亡的；故此最適合那些不擅動作遊戲的玩家使用。另外，「ACTION」和「RIDDLE」兩者是完全獨立的，例如某玩家可以將遊戲在動作難度方面設定為「BEGINNER」，而解謎則選「HARD」也完全沒有問題。

ACTION LEVEL如何影響主角的能力？

下面將以表列方式，為大家介紹在各動作難度級別下，主角的動作將受到哪種程度的制限。

直接按○制攻擊	
BEGINNER	可以
EASY	可以
NORMAL	不可以
HARD	不可以

按武器準備制﹝R2﹞時會自動上彈	
BEGINNER	會
EASY	會
NORMAL	不會
HARD	不會

搜索敵人時的瞄準範圍	
BEGINNER	廣大
EASY	廣大
NORMAL	普通
HARD	狹小

擋去敵人攻擊的方法	
BEGINNER	按X制
EASY	按X制
NORMAL	在敵人攻擊開始後按X制
HARD	在敵人攻擊開始後按X制

敵人抓攻擊的出現次數	
BEGINNER	少；或是在經過一定時間後作回避
EASY	少
NORMAL	普通
HARD	多

受到抓攻擊時可否有其他回應動作	
BEGINNER	可以
EASY	可以
NORMAL	不可以
HARD	不可以

打擊系武器擊中牆壁後的反應	
BEGINNER	無
EASY	無
NORMAL	無
HARD	有

打擊系武器擊中敵人後的反應	
BEGINNER	無
EASY	無
NORMAL	有
HARD	有

一定時間衝刺後主角的倚牆反應	
BEGINNER	無
EASY	無
NORMAL	無
HARD	有

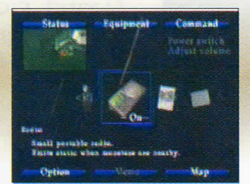
敵人的復活度*	
BEGINNER	10%
EASY	10%
NORMAL	20%
HARD	40%

GAME OVER的條件	
BEGINNER	受到公寓內的三角頭揮刀劈中
EASY	體力下降至0
NORMAL	體力下降至0
HARD	體力下降至0

*即使某地域的敵人全部消滅，系統會根據「ACTION LEVEL」的難易度，當主角到別處後再回來時，讓部份敵人以隨機方式復活。

收音機

通過發出噪音，可以給玩者提供敵人接近的情報。可是，由於收音機只會對活動中的敵人有反應，而部份怪物如MANNEQUIN等有時是會處於靜止狀態的；在這種情況下，收音機會等到主角不斷接近怪物、直至被對方發現而開始活動時，才會發出噪音警告。另一方面，在道具畫面下，玩者亦可以自由設定收音機的開關和音量大小。



收音機絕對是遊戲最重要的道具之一。

OPTION選項

在「OPTION」模式下，玩者可以就遊戲內畫面的明亮度、操作方法、字幕語言等共11個項目進行變更；建議玩者可以在新遊戲開始、直至進入小鎮入口以內一段「安全地帶」進行測試，以設定出最適合自己的遊戲選項。

OPTIONS
Brightness Level
Screen Position
Button Config
Control Type 3D Type
Vibration Normal
Auto Load Off
Language English
Subtitles On
Sound Stereo / Speaker
BGM Volume
SE Volume
Select control type

遊戲選項畫面

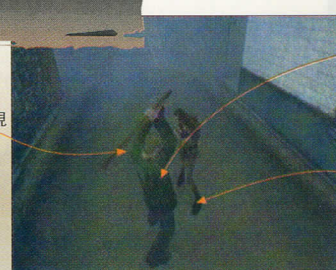
各項OPTION設定

BRIGHTNESS LEVEL	設定畫面明亮度
SCREEN POSITION	調整畫面顯示位置
BUTTON CONFIG	變更操作鍵功能
CONTROL TYPE	選擇操作方法
VIBRATION	選擇是否啟動震動功能
AUTO LOAD	設定於起動時自動讀取遊戲資料
LANGUAGE	字幕語言設定
SUBTITLES	選擇是否使用字幕
SOUND	音效設定
BGM VOLUME	設定背景音效大小
SE VOLUME	設定特殊音效大小

基本畫面介紹

在『SILENT HILL 2』遊戲內，基本遊戲畫面大底可以分為「通常畫面」和「道具畫面」兩種；「通常畫面」是一般遊戲中的畫面，通過不斷前進、搜索、解謎、戰鬥，令遊戲及故事繼續發展。在「通常畫面」下按「START制」，即可進入「道具畫面」，裏面將提供大量有關手上道具、地圖、MEMO、以及主角體力狀況等資料。兩個畫面的具體內容將分述如下：

通常畫面



裝備武器
畫面會顯示主角現時所使用的武器

遊戲主角
由玩者所控制的遊戲主角JAMES SUNDERLAND

敵人顯示
可以在這裏檢視敵人的種類、動作；攻擊的話會見到牠流血。

道具畫面

Status Equipment Command
Unequip
Steel pipe
3-feet long steel pipe.
Not very destructive, but good range.
Option Memo Map

STATUS
顯示主角目前的體力狀況；若畫面呈紅色及不斷閃爍，則表示主角目前已「情況危殆」。順帶一提，若主角體力出現問題，手制將會不斷震動。

EQUIPMENT
顯示目前主角裝備中的武器或道具。

OPTION
調查遊戲內各項設定。

MEMO
檢視已取得的MEMO或書信，見過的圖畫等等；至於已找出供解謎用的密碼亦可以在這確認得到。

COMMAND
對「EQUIPEMENT」欄顯示的道具進行「使用」﹝USE﹞、「檢視」﹝EXAMINE﹞、「組合」﹝COMBINE﹞、「上彈」﹝RELOAD﹞等指令。

MAP
顯示遊戲地圖；綠色三角形顯示主角目前的位置，又有顯示「此路不通」、及抄錄其他地圖等功能。

小型手電筒

自取得後，經常會放於主角胸口前的小型手電筒，為遊戲內漆黑的環境提供照明。另一方面，關掉電筒的話，可令敵人較難察覺主角的行動；但玩者本身也會同時受到影響﹝例如無法在漆黑的環境下查閱地圖等﹞。在一般情況下，建議玩家在遊戲內盡量開著小電筒。


小電筒為遊戲內黑暗的世界帶來光明！



獲得地圖

在遊戲中的不同地點，玩者都有機會得到該地段的詳細地圖；而基本上這些地圖都會在該地段的入口提供。本攻略除了會提供遊戲內各地段的詳細地圖外，亦會標明在遊戲內取得地圖的位置，方便玩家們取閱使用。



有地圖，無迷途！

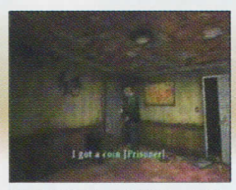
儲存遊戲

在遊戲內，玩家將可在不同地點，見到些呈紅色正方形的奇怪東西；而這正是本作的遊戲儲存點〔SAVE POINT〕。只要將主角移至紅色正方形旁邊然後按決定〔O制〕，便可打開儲存畫面並將遊戲儲存。此外，當主角在遊戲內發現了SAVE POINT後，地圖上亦會有紅色正方圖標顯示SAVE POINT的位置。



終於找到SAVE POINT喇！

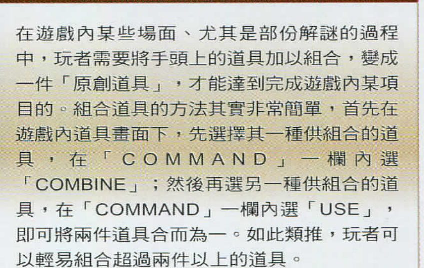
解謎



找應用道具也是解謎的一部份。

解謎可算是『SILENT HILL 2』遊戲的其中一項重要環節；而出現於本作內的謎團大致可分為四大類：它們分別是「謎語」、「找鎖匙」、「找密碼」、和「找應用道具」。系統會視乎玩者開始遊戲前在「RIDDLE LEVEL」內的選擇，設定遊戲內謎團的問題、答案等具體內容。

道具組合



將不同的道具組合起來。

在遊戲內某些場面、尤其是部份解謎的過程中，玩者需要將手頭上的道具加以組合，變成一件「原創道具」，才能達到完成遊戲內某項目的。組合道具的方法其實非常簡單，首先在遊戲內道具畫面下，先選擇其一種供組合的道具，在「COMMAND」一欄內選「COMBINE」；然後再選另一種供組合的道具，在「COMMAND」一欄內選「USE」，即可將兩件道具合而為一。如此類推，玩者可以輕易組合超過兩件以上的道具。

戰鬥系統

除了解謎以外，戰鬥可說是本作另一個重要環節。利用遊戲內不同種類的武器、以最佳的方法，應付遊戲內各種各類的可怕怪物。有關本作的戰鬥系統將會詳述如下，其中包括武器種類、攻擊方式、以及各類有關戰鬥的方法和技巧等等。

武器種類

在今集『SILENT HILL 2』遊戲內出現的武器將有多達10種以上；大體而言，這些武器可以分別歸入「打擊系」和「槍系」兩個大類。

打擊系武器

這類武器都是要通過埋身戰、利用主角手上的擊向敵人；遊戲內的「木棒」、「水喉鐵」等便屬於此類別。在攻擊方式上，打擊系武器主要有兩種攻擊方式：首先是普通攻擊；準備武器後〔R2制〕，按「○制」，便可以讓主角從左右揮棒向敵人施以攻擊。另一種則是強力攻擊；在準備武器後，玩者需要大力按「○制」，讓PS2手制感應到較強力的輸入，然後向敵人施以強勁一擊。兩種攻擊都有其優劣點，玩者需要視乎手上武器、對手、和臨場環境作出最適當的選擇。



同我打……

槍系武器

這類武器可以讓主角從較遠距離，向敵人施以攻擊；遊戲內的「小手槍」、「散彈槍」等都屬於這個類別。這類武器的特點是需要消耗子彈，而除此以外，由於彈匣容量有限，玩者又需要為槍支更換彈匣。值得一提，在槍支沒有子彈的情況下，玩者只要再按「○制」，系統是會為玩者自動上彈的；然由於上彈需時，而這段時間主角將會處於僵直的「不設防」狀態，所以玩者需要看準時機才上彈，而在非戰鬥的情況下亦最好槍支上滿子彈。



遊戲內備有多種槍系武器。

攻擊方法

正如剛才所述，本作內的武器大概可以分為打擊系和槍系兩類；然而，兩者在遊戲內的操作方法卻是一模一樣。動作難易度選在BEGINNER及EASY的情況下，玩者只需按「○制」，便可以發動手上的武器；而在NORMAL和HARD的情況下，玩者亦只需先按「R2制」準備武器，然後便可按「○制」向敵人施以攻擊。順帶一提，除了用「來福槍」和「大刀」兩種情況，其他情況下玩者即是已作武器準備〔R2制〕，主角將仍可自由移動。

踐踏攻擊

怪物受到一定的損傷後，便會被擊倒地上；此時玩者只要將主角移近怪物旁邊然後按「○制」，即可做出踐踏地上敵人的動作。同使用打擊系武器一樣，此種攻擊是毋須消耗任何彈藥的；而踐踏攻擊同時亦會玩者按鍵的力度，分為「踢」和「踩踏」兩種。



未死？踩多您一腳！

唯一的防守--擋

動作難易度在NORMAL或HARD的環境下，當怪物發動攻擊時，玩者可以用「X制」作防衛，以減低受傷的程度；甚至可以立即趁機轉守為攻。有一點大家必須注意：玩者必須等到敵人有發動攻擊的動作，這招擋才會有效；同時，如果玩者正在發動攻擊〔○制〕，亦是無法使用擋的。

遊戲內可以擋的攻擊

- 「LYING FIGURE」的毒霧攻擊〔只適用於BEGINNER及EASY〕
- 「MANNEQUIN」的攻擊
- 「BUBBLE HEAD NURSE」的攻擊
- 「三角頭」的拳攻擊
- 「FLESH LIP」的腳攻擊
- EDDIE 的拳攻擊

有關MARIA的受傷……

遊戲進入中段以後，女角MARIA將會與玩者所控制的主角JAMES同行；可是，這位同伴只會一直尾隨著主角，而不會協助戰鬥。另一方面，怪物們則會一視同仁地對MARIA進行攻擊，而來自JAMES方面的誤擊亦會對她造成傷害，因而導致MARIA也會有體力狀態的起伏。不過大家可以放心，除非是受到JAMES的故意攻擊(擊斃MARIA將會令遊戲立即GAME OVER)，否則MARIA基本上是不會因受襲而喪命的。



人來，保護MARIA！





機種：PlayStation 2
發售商：From Software
遊戲類型：ARPG
售價：6800 日圓
容量：DVD-ROM
記憶：150 kb
發售日：發售中

TEXT：MARKS



踏進艱辛的旅程

探索


這種危險最好使用在開關生路


將木桶破壞可以見到裡面的道具


隱藏房間通常隱藏貴重道具

1.從高處跳下非常危險

玩者從高處跳下來都會受到傷害，太高更會即死。當經過城牆和圓木橋這種狹窄的位置時，需要謹慎地進行，不可以因操作失誤而掉下去。

2.破壞木製障礙物

木欄、木桶、指示板等木製的障礙物都可以使用打擊力高的武器以攻擊破壞。當出現障礙物阻塞了通道的時候，沒有破壞的武器是不能進入的。

3.找出隱藏門口

在建築物的內部，雖然看似是普通的牆壁，但當按○掣調查後，隱藏的石門便會打開隱藏的入口。由於構造精細，所以需要有懷疑便去調查的習慣。

戰鬥




這種危險最好使用在開關生路


將木桶破壞可以見到裡面的道具


隱藏房間通常隱藏貴重道具

1.從高處跳下非常危險

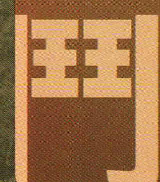
玩者從高處跳下來都會受到傷害，太高更會即死。當經過城牆和圓木橋這種狹窄的位置時，需要謹慎地進行，不可以因操作失誤而掉下去。

2.破壞木製障礙物

木欄、木桶、指示板等木製的障礙物都可以使用打擊力高的武器以攻擊破壞。當出現障礙物阻塞了通道的時候，沒有破壞的武器是不能進入的。

3.找出隱藏門口

在建築物的內部，雖然看似是普通的牆壁，但當按○掣調查後，隱藏的石門便會打開隱藏的入口。由於構造精細，所以需要有懷疑便去調查的習慣。





屋外地區





遊戲開始時，角色身處的位置附近會有兩處崩塌的地面，一踏這些崩塌地面就會掉進熔岩而死亡。由於玩者在開始時是非常軟弱的，因此首先需要做的便是到集落跡的入口位置，取去Jolly身邊的「木棍」(17)和(19)「Leather Glove」用擊殺集落跡內的食人花，令角色取得升至LEVEL 3的經驗值。當LEVEL提升之後，就可以從城牆跳下，取得(18)「Leather Boots」和另一邊的(24)「Leather Helm」，不過途中需要從高處跳下而傷害，所以要小心留下自己的體力。接著，角色就要利用蠶蟲獸來提升LEVEL。

EVENT CHECK



在採掘場中取得「命之石」之後，交給東之谷的Ellen，便可從其女兒Aderine手中取得「火之魔法石」。



A 食人花

它們暫時會在集落跡出現的怪物。當走近時，它們會快過玩者的攻擊撲出，以鋒利的牙齒作攻擊。對付它們的方法是引它們到其活動邊緣，從背進行攻擊。開始時，玩者只需要兩~三下攻擊就解決。由於它們體力低，所以玩者提升LEVEL的工具。



B 蠶蟲獸

在神殿外出現的怪物。雖然牠們外表好像遲鈍，但是當玩者走近他們時，即時面向玩者，而且其移動速度會加快。對付方法是利用到其活動邊緣，或是以快速的行動跟著其背後進行攻擊。由於牠們攻擊強，而且撲出距離遠，所以不宜在出現兩隻蠶蟲獸和山洞內與牠們戰鬥。



C 樹妖

首先會在東之谷的木屋後遇上。雖然牠們不能移動，但其攻擊方式卻可以補足缺點。因為當玩者不在其眼睛前出現而接近，它會以樹枝插入地上，從下伸向玩者腳下攻擊，其次是在其眼前接近，牠則會用兩隻由樹枝形成的爪攻擊。對付方法是先走到其眼前，直接向其攻擊，在其雙爪抓下之前離開。

NPC LIST

除了狗之外，其他NPC都可以詢問，所有人不論問多少次都會回答。



A Aderine Jane
Ellen的女兒。雖然擔心生病的母親，但是亦感到生活苦悶。



B 狗
在Aderine附近的狗隻。雖然不會說話，但其可以攻擊的。



C Ellen Jane
Aderine的母親。患上嚴重的疾病。



D Jolly Harmony
遠征隊的士兵。繼續在集落跡等待同伴歸來。



E Woze Tough
石礦基場的守衛。在切斷了的吊橋附近想方法回石礦基場。

MAP 表示圖案



1 ~：取得道具的位置　A ~：NPC的位置
S：SAVE POINT　▮：可破壞的木欄　▮：指示板
♣：道路被石塊阻塞　➡：單方向通過　A：魔物攻略

神殿外

往神殿內

回復之泉
枯竭了的回復之泉。啟動神殿地下的治癒祭壇，就可以回復HP。

崩塌之地面
崩塌地面的顏色與四周不同，可以看出來。不要踏進其範圍內。

起點

集落跡

崩塌的城牆
玩者在這個位置站，城牆就會崩塌。小心跌下的傷害。

從井口進入……
這個井口可以直接地下水路，如沒有130以上的HP就會在著地時跌死。

取得Leather Boots
需要從城牆上跳到熔岩上的通道來取得，但小心跌下的傷害。

用鑰匙打開的寶箱
打開這寶箱是需要有「遠征隊之鍵」。不會在今期攻略出現。

往地下墓所

東之谷

取得「火之魔法石」
將「命之石」交給Ellen(在其面前使用便可)，再與Aderise說話。

增魔腕輪
打破了封鎖木屋的木欄就可進入，打倒樹妖後取得。

解毒藥草之田園
洞穴內的「解毒藥草」，取得後會在一定機會率下生回來。



取得道具表

No.	道具	No.	道具
1	藥草	14	解毒藥草(出現率80%、最多兩個)
2	藥草	15	解毒藥草(出現率80%、最多兩個)
3	藥草	16	解毒藥草(出現率80%、無限)
4	解毒藥草	17	木棍
5	解毒藥草	18	Leather Boots
6	火之魔法石(從ADERINE取得)	19	Leather Gloves
7	藥草	20	回復藥(二樓寶箱)
8	木之盾	21	藥草(木桶內)
9	藥草	22	魔力之糧
10	藥草(木桶內)	23	騎士腕章
11	增魔腕輪(打倒樹妖)	24	Leather Helm
12	解毒藥草(出現率80%、最多兩個)	25	藥草
13	解毒藥草(出現率80%、最多兩個)	26	藥草



採掘場地區



在採掘場的入口附近，會有一群帶毒的史萊姆，而解決它們後最好先取得鋤頭。這樣就可以破壞木製的障礙物，在採掘場全區域探索。當中會有 14 和 19 兩顆「命之石」存在。14 的命之石需要將木欄打破後，衝入充滿毒集的通道，不理會地面的從史萊姆右面通道進入深處的沼澤，不回避地打倒巨大的紅色史萊姆，途中以藥草回復不足的體力，離開入口後才解毒(因此需要解毒藥草來解決)。至於 19 的命之石位置因有大石阻擋，所以需要經過毒沼澤到達命之石的位置。

A 史萊姆



史萊姆暫時只會在採掘場出現的魔物，而它們會以群體形式出來。因為它們矮小，所以需要將視點向下來攻擊。當它們凸起時的攻擊會帶來有毒性，而平坦時則不會帶有毒性。用木棍攻擊時，只有它們踏入超過半個畫面便可擊中，但始終都要手持解毒藥草以防萬一。

A 喪屍

喪屍是採掘場內最強的魔物。他會使用鋤頭以回旋形式進行攻擊，給他擊中會有大半體力被扣去，而且途中將毒液吐在地上。對付方法有三個，首先以快速的攻擊來打斷其攻擊，其次是引他攻擊，回避後才衝前攻擊，最後是趁其吐毒液時，快速走到其背後進行攻擊，但小心地上的毒液。

A 蝙蝠



蝙蝠同是暫時只會在採掘場出現的魔物。由於牠們的攻擊速度比角色快，所以需要引牠們到其活動範圍邊緣，趁其轉身進行攻擊。



A 毒氣菇



在採掘場只會見一次的毒氣菇會在地下墓所大量出現。當角色接近，就會噴出毒氣。對付方法是趁毒氣開始消散時走近，攻擊後立刻離開。擊倒這顆毒氣菇便可得到魔力之糧。

取得道具表

1. 藥草(木桶內)
2. 鋤頭
3. 解毒藥草(出現率 25%、最多五個)
4. 解毒藥草(出現率 50%、最多兩個)
5. 解毒藥草(出現率 50%、最多兩個)
6. 解毒藥草(出現率 50%、最多兩個)
7. Arm Guard
8. 解毒藥草
9. 藥草(木桶內)
10. 藥草
11. 劍石
12. Leather Boots
13. 劍石
14. 命之石
15. 魔力之糧
16. 劍石
17. 劍石
18. 藥草
19. 命之石(打倒巨大史萊姆後)

EVENT CHECK



在 JOAN(A) 的採掘位置中取得「劍石」後，再回到其位置時就可以取得第二顆「劍石」。至於 JOAN 因繼續採掘而死亡。

NPC LIST



A Joan Suk
為還清借款，於是在石礦採找可高價售賣的「命之石」



B Atri Jane
東之谷母女的父親。因捲入崩塌意外而身亡。

乘坐昇降機
利用開關器啟動昇降機，便可安全地走到下一層。

毒沼澤
在毒沼澤內浮起作為橋的木板，只要稍為在木板上停留就會下沉，因而中毒。

取得「命之石」
打倒沼澤中的巨大的紅色史萊姆，就可以取得「命之石」。

取得「命之石」
這「命之石」是從屍體身上掉出來的，取得後便可以走上阻塞通道的大石離開。



通過充滿毒的通道
木欄後面的通道常常會有毒氣出現，玩者一定會中毒。

攀爬木梯
木梯的昇降都需要在木梯按○掣，才可以進行攀爬。

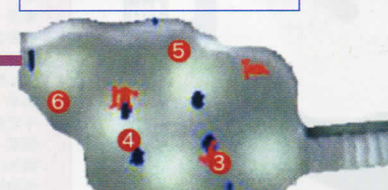
回復之水
當飲用湧出來的泉水，就可令回復少許 HP。水會隨機性枯竭。

往神殿外

取得「Arm Guard」
Arm Guard 是防禦力高的鐵製護手。取得鋤頭才可以取得。

木欄與指示板
取得「鋤頭」後，可打破木欄與指示板，而向入口方向離開。

取得「鋤頭」
需要打倒這間房間的喪屍後，便可以取得鋤頭。





石礦墓場地區



在集落跡的NPC--Woze 會在玩者走過一次東之谷後，就會在Mash店中購買「墓守地圖」，而石礦墓場。當這個EVENT 發生，Mash 店裡面的木牆就會被Woze破壞，這時玩者即使沒有「鋤頭」亦可以前往石礦墓場。

EVENT CHECK

Woze 手持的「生銹之鍵」都會在他死後出現。可是取得生銹之鍵的方法會有三個模式，而Woze 會因應玩者行動而改變。首先在集落跡時將他擊殺，其次是連著第一個模式，鑰匙會落入禮拜堂的皮甲骷髏，將其打倒才得到，最後是聽到打倒全部墓場所有骷髏的委託，從被骷髏殺死的Woze 屍體旁取得。



A 骷髏

骷髏是會突然從墓地中出現的魔物。他們只會在玩者接近時才會作出直斬的攻擊。雖然其攻擊速度慢過角色，但其有時會繼續攻擊下來，令自己受到傷害，如引他攻擊又很難預計回避時間。因此，最好的攻擊方法是先以魔法攻擊，再衝前以木棍、Morning Star等對他們非常有效的武器作快速攻擊。

B 皮甲骷髏

皮甲骷髏是比骷髏強的魔物，而其攻擊模式亦更豐富。雖然他們同樣會在接近時才會作出攻擊，但除了直斬攻擊外，亦有刺的攻擊，令攻擊距離更遠。對付的方法與骷髏同樣先以魔法攻擊，不過今次先要使出兩次魔法，才埋身攻擊。

MASH 商店的貨物表

道具名	售價	道具名	售價
藥草	30	Leather Shield	790
解毒藥草	90	Iron Helmet	450
魔力之糧	300	Leather Vest	220
墓守地圖	2500	Iron Boots	500
Short Sword	180	風之魔法石	2500
Morning Star	440		

取得道具表

1. 80 Coin
2. Iron Helmet
3. 藥草 (木桶內)
4. 魔物之骨 (墓碑)
5. 魔物之骨 (墓碑)
6. 藥草 (墓碑)
7. 回復藥
8. 墓守地圖
9. Leather Armor
10. 藥草
11. 生銹之鍵 (WOZE 的屍體)
12. Morning Star (木箱)

地下墓所(部份)

關上了的鐵閘

這扇鐵閘由於是從裡面鎖上的，所以需要從裡面打開。打開後，便可自由出入。

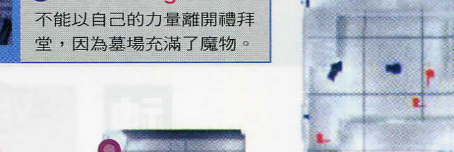
NPC LIST

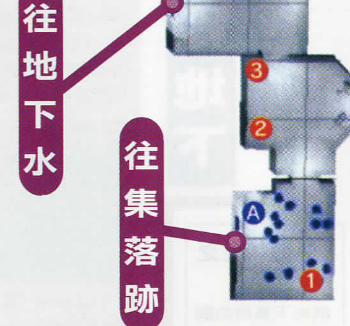


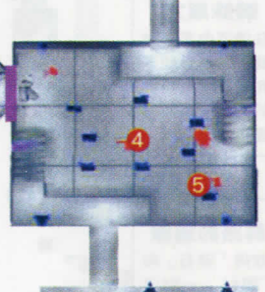
A Mash Belnaul
在集落跡地下經營商店的商人。一直在打磨招牌。



B Woze Tough
不能以自己的力量離開禮拜堂，因為墓場充滿了魔物。







取得「Morning Star」

將這裡的木1 箱打破，就可以取得「Morning Star」。這把「Morning Star」可以將障礙物破壞，攻擊力高之餘，對付骷髏最為有效。

骷髏群

在石礦墓場中，會有骷髏從一個個墓地中爬出來。在禮拜堂中，聽到 Woze 的委託，而需要全部打倒。

墓守之家

從 Woze 的屍體取得「生銹之鍵」，就可以進入其家中，取得「墓守地圖」。

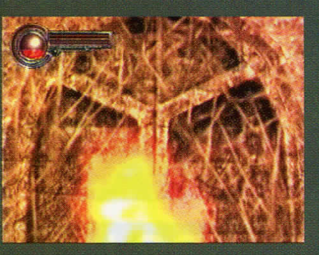






神殿地區





神殿內、神殿地下的結構同樣非常簡單，因此在所有地方探索並不是一件難事。通往神殿地下的門和神殿地下出現的蜘蛛網都可使用Fire Ball的魔法燒掉。當接觸蜘蛛網的時候，要小心動作會在一定時間內變得遲鈍。NPC的George除以下條件會交出「祭壇之權杖」外，與他說話後再進入房間，將已喪屍化的George擊倒，亦可取得。在神殿地下中央房間內的治癒祭壇上，裝上於地下墓所中取得「治癒的祭品」來啟動。起動後，地上的回復之泉就會湧出泉水，可以回復HP 。





A 蜘蛛

蜘蛛暫時只會在通往神殿地下入口和神殿地下中出現的魔物，牠們會在玩者接近時跳起撲擊。對付方法最好引牠們走到其活動範圍邊緣，趁其轉身後進行攻擊。

BOSS～巨大蜘蛛

巨大蜘蛛會掛在天花板，而會以強力的蜘蛛絲令玩者陷入苦戰。當玩者在其面前時，就會吐出蜘蛛絲，因此需要用繞圈方式跑到其背後攻擊。不過牠受到傷害時，其回轉速度便會增加，一瞬間轉到面前，這時要用快速橫向移動避開。

神殿地下

EVENT CHECK

不浪費「命之石」

NPC的Jane母女和Edomi都是需要以「命之石」來換取貴重道具的人物。將他們殺害就可以節省兩顆「命之石」，但是並不是代表這樣做是最好的做法。



1.Jane 母女的時候

將女兒殺死的話，就可以打倒在神殿周圍的魔物來取得「火之魔法石」。



2.Edomi 的時候

將神殿內二樓的Edomi殺死，就可以取得「空器皿」。

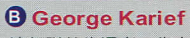
取得道具表

1. 藥草
2. 100 Coin
3. Short Sword
4. Leather Vest
5. 龍淚之花(在柱上，用箭或魔法射下)
6. 空器皿
7. 木之靴
8. 魔力之糧
9. 妖精草之根
10. Leather Shield
11. 解毒藥草
12. 祭壇之權杖
13. 光之魔法石(從地下墓所掉下)
14. 水之魔法石(打擊蜘蛛王後)

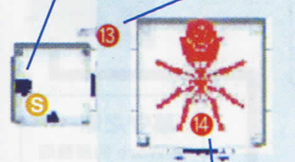
NPC LIST



A Edomi Rackness
追尋沉睡於古都最低層的「森之至寶」，潛入神殿的盜賊。



B George Karief
遠征隊的生還者。失去同伴之餘，自己亦沒有氣力了。



蜘蛛巢穴
在通道內充滿蜘蛛網，而且地下和天花板有無數的蜘蛛。需要逐隻打倒來前進

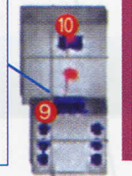
歸路的道標
取得「導石」和「導杖」一對道具就可以使空間裝置。在冒險的中段出現。

取得「光之魔法石」
將地下墓所的蜘蛛網燒去，令魔法石掉下，從這裡拾取。

取得「祭壇之權杖」
當知道祭壇的門不能打開時，與George談話後可取得「祭壇之權杖」

隱藏的房間
在神殿內調查連接這房間的牆壁，隱藏房間的門就會打開。小心當中會有骷髏。

往神殿地下的門
在門的附近會有一隻蜘蛛出現。打倒後，用魔法燒掉門上的蜘蛛網。



取得「龍淚之花」的方法
在石柱上的「龍淚之花」需要從二樓用魔法射掉至一樓的地下，這樣便可取得。

森林居的碑文
在神殿的深處，有証明很久之前森林居民與人類共同生存。正面的牆壁刻了神秘的圖案。

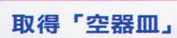
巨大蜘蛛和治癒之祭壇
將「祭壇之權杖」放在右面石柱上，就可把門鎖打開。當中會有治癒之祭壇和BOSS--巨大蜘蛛。











取得「空器皿」
將「命之石」交給二樓的Edomi就可以取得空器皿。其可以盛載回復之泉來復活，因此不要忘記換取這件道具。



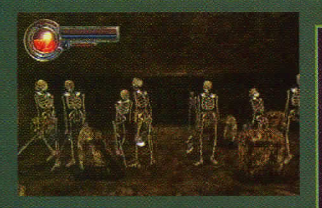


神殿內



地下墓所地區

起動治癒之祭壇必要的「治癒之祭器」就在二樓深處的(19)那裡。想進入這房間就需要三個「解封之石」。解封之石是在(13)和(15)兩個位置，從二樓牢獄的大洞跳下一樓，便可依著通道取得其中的兩個。這樣可以不到其他地方探索，直接到「治癒的祭器」的位置。可是取得之前，先要解決一批骷髏軍團，最好先擊倒可以走到門口的骷髏，因為其中有很多骷髏的活動範圍邊緣就在第一排墓石，趁他們轉身便進行攻擊。





A 弓箭骷髏

遠距離以弓箭進行攻擊的弓箭骷髏在地下墓所中只有一隻存在。雖然其HP很少，但他亦懂得埋身的攻擊。

EVENT CHECK

二樓有很多骷髏的房間，需要使用兩個「解封之石」才可進入。可是進入擺放「治癒之祭器」的房間，便需要多一個「解封之石」。這「解封之石」是Oruff Oss手持著，而進入房間內，再與他說話，就可得到最後的「解封之石」。



取得道具表

1. 魔力之糧
2. 妖精草之根
3. 回復藥(一樓)
4. 藥草
5. 藥草
6. 魔力之糧
7. 魔力之糧
8. 解毒藥草
9. 藥草
10. Buckler
11. Short Sword
12. Iron boots
13. 解封之石
14. 劍石
15. 解封之石
16. 解封之石(從Oruff取得)
17. 藥草(墓碑)
18. Gauntlet
19. 治癒之祭品

NPC LIST



A Oruff Oss
在神殿地下居住負責說故事的人，有點目中無人。

取得「Iron Boots」

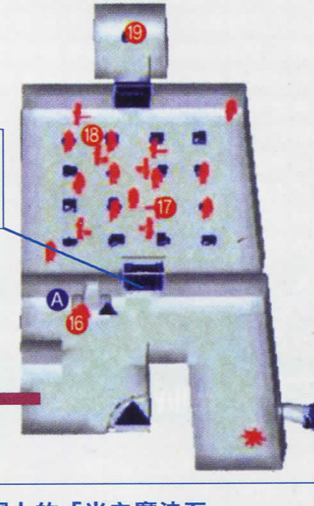
12的「Iron Boots」是需要從二樓掉下，才可以取得。

發現隱藏的門

這間房間深處的牆壁是一扇隱藏的門。從開門前先打開寶箱，取得有火屬性的Short Sword。

用「解封之石」打開的門

將「解封之石」裝上門左右的凹位，就毋須鑰匙進入其中。



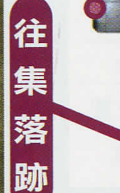
蜘蛛網上的「光之魔法石」

這裡會有「光之魔法石」，只有將穴位中的蜘蛛網以魔法燒掉，就可以掉到神殿地下內。

關上了的鐵閘

這扇鐵門從裡面打開後，就可以方便地走到屋外地區和Mash的店。



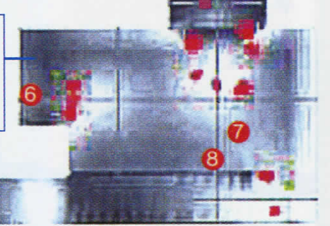


Mash 的店

當沒有回復道具時，可到這裡補充。

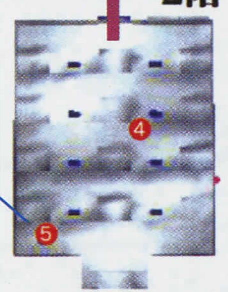
毒菇地帶

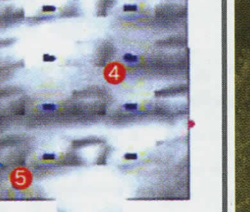
房間中生滿了噴出毒氣的草菇，因為很容易中毒，最好全數以魔法攻擊擊倒。



骷髏的襲擊

取得5位置的藥草，玩者的背後會突然出現兩隻骷髏。





文：小寶寶

SHIN . SANGOKUMUSOU 2



完全地圖 完全攻略

真・三國無雙 2

戰場一 集落救出戰



陣營：特定武將

陣營攻略：從地圖上可見到本戰場是非常細小而且簡單的。要勝出此仗的話，必須將三個副頭領及總頭領都擊倒才可。而總頭領會於三個副頭領都被擊倒後才會出現。由於其中一個「民」是會逗留在河的另一邊，所以其實不太需要擔心會因「民」全滅而輸掉。筆者建議大家先擊倒較近的兩個副頭領，然後直搗中間的據點，並將據點兵長擊倒後，才去對付右上邊的第三個副頭領。因為萬一讓總頭領出場的同時據點也不斷出場敵援軍的話，情況將會難以控制。

Check：重要物品
點心：右上角村落某房屋旁 (被兩面牆包圍住)
于吉仙酒：左側中部村落某房屋旁 (被兩面牆包圍住)

戰場二 山賊討伐戰



陣營：特定武將

陣營攻略：此戰的情況和上一個戰場相似，也是要將全部副頭領擊倒後，總頭領才會出現(在某些角色的路線中，總頭領會改為其他武將角色，如張飛或典韋)。但在本戰中可不會像上一場般簡單，因為這一戰的戰場雖看來簡單，但因為有不少城門是關閉上的，而要打開的方法就是將適當的副頭領擊倒。而總頭領將在城的正中出現，但是要繞到城中間，找到適當的路可不是一件容易的事。其實是可以走捷徑的 - 在城牆上跳下來可省去不少工夫呢。

Check：重要物品
點心：正方形城牆上方城牆稍微偏左，在城牆和瞭望台之間
于吉仙酒：裡面正方形城牆的右邊城牆的中間處

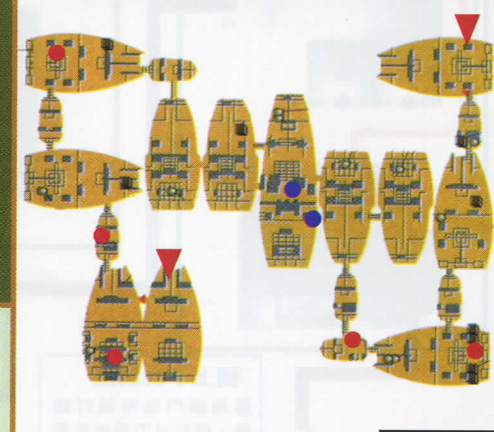
戰場三 海賊擊退戰



陣營：特定武將

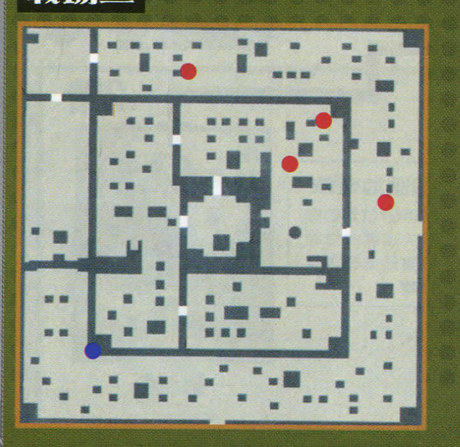
陣營攻略：這一場看似容易的戰役，其實一點也不簡單。第一，在軍力方面，己方只得自己及船長兩人，而且船長甚至是毫無軍力可言的，反之敵軍則共有五支且有著相當軍力的軍隊。第二，船和船之間的甲板位置，甚至船身的高低或階梯位置都令行動非常不方便。所以千萬別嘗試第一時間立即跑到左方試圖將頭領擊倒，因為一來頭領本身不易對付，二來另一邊的副頭領很快便會將脆弱的船長幹掉。所以打法應該先要將右邊的副頭領擊倒，然後才回到左邊一擊破吧。

Check：重要物品
點心：左下角的船上
于吉仙酒：最右邊中間那條船上



戰場三

戰場二





戰場一

KEY

- ● 藍色點：自軍軍團位置
- ▼ 藍色箭咀：自軍據點
- ● 紅色點：敵軍軍團位置
- ▼ 紅色箭咀：敵軍據點

戰場四 黃巾之亂



陣營：連合軍

陣營攻略：在本戰中，連合軍的軍隊都是圍在城外，而黃巾軍則在外面包圍著。如果選用蜀軍角色的話，開始的位置會在地圖的右邊；魏軍的會靠下而吳軍的則會在左邊。過關的條件就只是將張角殺掉這麼簡單，因為戰場遼闊而且士兵的分佈得很疏，所以其實用心地只追著張角來打便可以輕易過關。在戰事開始時張角會在城外的左方，擊倒第一次後會在城中靠上方的位置再出現，再擊倒後他便會在戰場的上方再現。而再次將其擊倒的話便可以過關了。

陣營：黃巾軍

陣營攻略：就如上文所言，在這一關的開始時，黃巾軍都是圍在最外邊的，某程度上也算是佔了地利。由於勝利的條件是打倒何進，所以首要的做法便是攻入城內。其實城內的守衛並不太強勁，反而如何清理在城外的武將才是最大的問題。在左方雖有著孫堅的軍隊，但在這邊攻入是最簡單快捷的路徑，只要將孫堅及黃蓋兩支主要隊伍清理掉便可直接入城。如果想挑戰自己的話，大可以穿到東門，嘗試擊退關羽等蜀軍名將，但我也先言明：一點也不容易呢。



Check：重要物品

曹操第四件武器：倚天之奸劍

張角第四件武器：轟火神杖

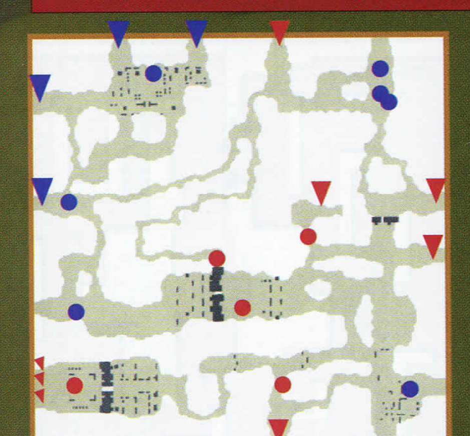
點心：北城門口右側

點心：東城門口右側外牆閣樓平台

于吉仙酒：最左側中間山壁

戰場四 陣營：連合軍

戰場四 陣營：黃巾軍



戰場五 陣營：連合軍

戰場五 虎牢關之戰



陣營：連合軍

陣營攻略：在這一戰中成功的條件就是將董卓擊倒，但中途必會經過右邊的據點。連合軍軍隊的分佈分別是：左上角的袁紹、右上角的公孫瓚、右方的劉備、左下方的孫堅、正左方的曹操和右下方的袁術。右下方的袁術大可不理，因為他必會被呂布消滅，救也救不及。在汜水關(戰場左方的關口)會於開戰後不久打開，這時孫氏的軍隊便可以上前幫助。要小心的就是呂布，因為他真的是很難對付的一個。而如果將貂蟬打倒的話，呂布便會乖乖收兵，所以趕快跑到虎牢關口的話就可以省回不少力氣。

陣營：董卓軍

陣營攻略：和連合軍為主角的形勢不同，至少，在版圖的正上方會有李傕和郭汜的軍隊，整體的戰力也變得較為平均。因為主營方面兵力眾多，所以大可無後顧之憂地攻上去。戰法會依呂布的進攻路線為主，即是先在右下方滅去袁術，再往上戰劉關張三兄弟，然後一直往左方攻去。劉關張三人都不是容易對付的，要將他們逐一引出來解決，否則他們一聯手可會很麻煩。另外要小心的就是貂蟬是會在一定時間後叛變的，那時候她會成為主營的一大威脅，所以必需盡量使戰況加速，及推前戰線。



Check：重要物品

呂布第四件武器：無雙方天戟

貂蟬第四件武器：金麗玉錘

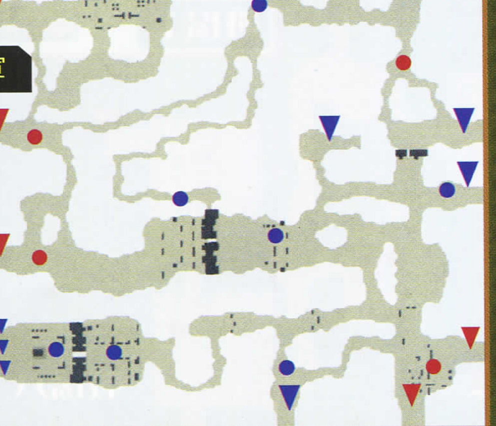
董卓第四件武器：真大星劍

點心：虎牢關城牆上

于吉仙酒：汜水關城牆上

赤兔鐙

戰場五 陣營：董卓軍





戰場六 劉表奇襲戰



陣營：孫堅軍

陣營攻略：這個戰場應該是本遊戲的自由模式中最細小而且最方便快捷便可以完成的一個。在孫堅軍而言，最大的脅就是孫堅的軍隊，因為右方的據點的兵士數足以和孫堅的相比。由於本身軍隊的士兵數並不多，所以此仗的首要便是攻下各個敵軍的據點，否則很容易造成困獸鬥。而選擇中間或右面的路線，就要根據各人的戰略方法了。如果是攻擊範圍廣，可以有效控制群眾的如孫策，則最好由右方突入，清理大量的兵士們和攻佔據點，否則如黃蓋那一種集中打擊型的便較合適走中間的路線，以擊倒武將為主攻方法。

陣營：劉表軍

陣營攻略：和上面的情況剛好相反，這次的兵力分佈明顯地是孫氏軍的多，而且左下及右下方的兩個據點也是屬於他們的，所以他們無論在兵力及武將能力方面都是比我方強出很多。而主角角色一定會在劉表的主城作起點，為了保住主城的安全，必須在中間殺出一條血路來。因為在前線的黃祖及張虎都不是可靠的伙伴，玩者應該盡快上前補位，前線的敵軍們都是難纏的傢伙，所以要小心逐一擊破。反而右面呂公卻有兩個據點可補兵源，所以可以先放心讓他一個守著那兒。當在前線的敵人都清得七七八八之時，便是戰勝之時了。

Check：重要物品

孫堅第四件武器：真天狼劍

伏犧第四件武器：伏犧之大劍

點心：中間通往城內的山路上 敵將張虎旁三個連在一起的罐子內

于吉仙酒：在一開始的沙灘上 左邊軍營左方的一個罐子內

戰場七 宛城之戰



陣營：曹操軍

陣營攻略：這一關絕對可以用「以寡敵眾」來形容。曹操、典韋及徐晃三人的兵力總數加起來還不及敵軍其中一員所領的那麼多。幸好就是曹操身旁還有許褚、曹昂、曹安民及于禁等武將作護衛。但是要以一敵百又是談何容易呢。

如果是使用典韋的話，應該先從下面繞到右方先消滅賈詡的軍隊，雖然士兵較多，但應該應付得來的。而如果是徐晃、許褚或是其他武的話，則要在曹操面前作先鋒開路，下面的由典韋一手包辦（編按：怪不得正史中典韋會在此仗死去...）。當清掉右面的威脅時，便可以直搗張繡的軍隊。然而，要不要先將胡車兒都殺掉則隨閣下喜歡。

陣營：張繡軍

陣營攻略：在軍力方面相比，張繡軍仍是絕對佔優的，但是和曹操軍為主角陣營時相比則已經是差了一大截。因為明顯地，這裡只剩下張繡、賈詡及胡車兒及玩家角色四個武將，其他原有的手下武將都不見了！玩家角色會出現在靠左下的位置，即張繡的附近。在一開始時應立即除去典韋，然後順勢沿路往上攻，繞過了右方的通道後便會和徐晃正面交鋒。然後不久曹軍便會有援軍加入。筆者建議當擊破了徐晃後便往曹操的方向直攻，因為曹操身邊的除了許褚以外都是不堪一擊的傢伙們，只要將他們都除去時，消滅曹操已是指日可待。

Check：重要物品

典韋第四件武器：真極牛頭

女媧第四件武器：女媧之細劍

于吉仙酒：右下角據點兵長前的左側凹陷處

戰場八 吳郡攻略戰

陣營：孫策軍



陣營攻略：記著，本關的勝利條件是擊破劉繇、嚴白虎及王朗，並沒有太史慈的份兒，雖然他的位置是首當其衝的一個，但是殺了他便會少了一個同伴！因為其實只要先將劉繇殺掉的話，本關便會出現孫策說降太史慈的事件而令太史慈變節加入我軍。在本仗中明顯地在兵力上是比敵軍輸蝕，但是在武將數卻是多得驚人：孫策的軍團中有黃蓋、大喬、周泰及朱治，而另一個軍團則有著周瑜、小喬、程普及韓當等，其中超過一半都是有能力的武將，他們都能夠幫手除去大量敵兵士，所以大可以安心地戰鬥。

陣營：連合軍

陣營攻略：就如上文所說的攻略一樣，其實孫策軍是差不多贏定的一仗，這時由電腦擔當孫氏軍隊時更不用多說。但是也不是沒有辦法戰勝的。本仗中最重要的就是要好好利用手上的皇牌 - 戰力最高的同伴太史慈來協助戰鬥。第一，千萬不要讓敵軍殺掉劉繇，否則，太史慈變節的事件便會發生，到時便不用妄想能戰勝了。所以一定要守著下面的關口，別讓敵軍入侵；然後讓敵軍慢慢滲入至嚴白虎的陣營，這時便乘著適當的時機一下子將孫策消滅。

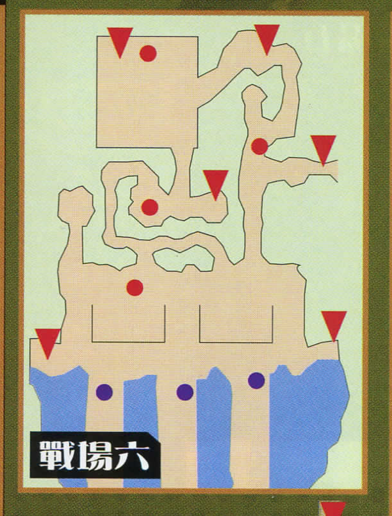
Check：重要物品

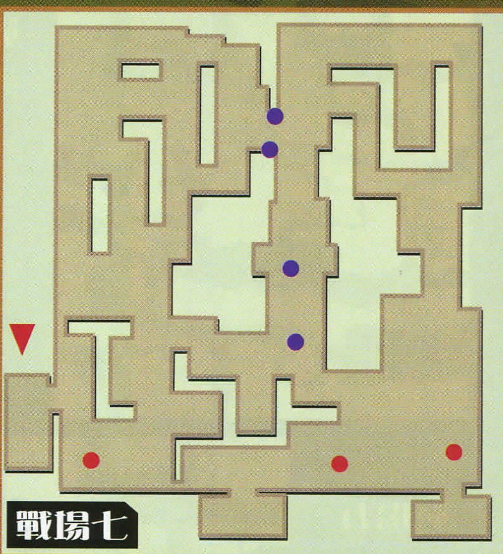
孫策第四件武器：霸王

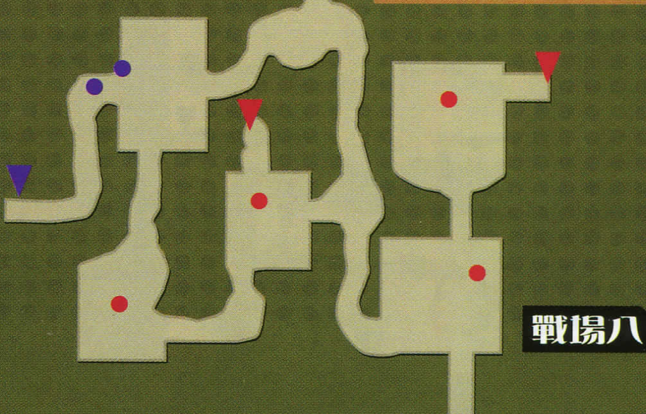
太史慈第四件武器：虎撲毆狼改

點心：到第一個據點兵長之前的轉角處白色罐子內

于吉仙酒：在嚴白虎後面有兩個弓箭塔的地方







戰場九 官渡之戰



陣營：曹操軍

陣營攻略：在這一關中，主要的武將都會聚集在地圖的中央靠右上方，明顯地，主城的守衛是非常薄弱的。在一方面各主將都努力地攻佔敵軍的據點及兵糧庫時，另一邊文醜卻在城的北方進行突襲。在兩者之間要作出兼顧真的非常不易。筆者建議先攻下右上方的兩個據點及擊倒那兩個武將後便立即回城增援，然後再往右下方攻擊。這樣在下方的關羽便可以往上攻而碰見劉備，並使之退兵，同時也可以解除主城的威脅，可說是一舉兩得。因為袁紹兵士眾多，要清理得花費不少時間，而且袁紹本身的能力也不差，所以要小心應付。

陣營：袁紹軍

陣營攻略：在袁紹為主角陣營的時候，可以明顯看到的就是曹操軍的配置都已完全改變了。他們的位置都是圍著主城的。由這個地圖看來，地圖中央的橋及下方糧倉都是重要的屯兵位置，只要好好守著那兒的話，敵軍是絕對不能入侵到主營的。當然，然後也需要越過這些據點來攻入曹軍的主城。特別小心的就是在城池左方及左上方的據點，守在那兒的夏侯兄弟可是會隨時往下襲來，使混亂的戰況變得更混亂。還有，在城內的關羽很快便會衝出城外，應先立即處理，免生後患。除此以外，曹操身旁也有著大量的兵士，只要小心地應付便可。

Check：重要物品
張郃第四件武器：朱雀紅
點心：在右上的橋的右岸，沿河往下走的一個半島
于吉仙酒：白馬城裡城和外城中間,深色城牆右邊入口處的左方凸起處



戰場十 關羽千里行



陣營：關羽軍

陣營攻略：「守護馬車」四個字可以概括了這一關的攻略。在這一關中的過關條件就是要令馬車過五關，但在這五個關卡中卻分佈著不同的敵將及兵士，稍一不慎，馬車便會被擊破。所以關羽應先上前先將前面的士兵全部清去，然後再和武將決勝。當擊倒武將之時，馬車也應該到達關口。這一關分別有著張郃、甄姬、夏侯淵、徐晃及許褚守著，當打至大約第四名武將的時候，原本不在敵軍名單之內的夏侯惇卻突然走到關羽附近，使之原本分身不暇的關羽更加繁忙。



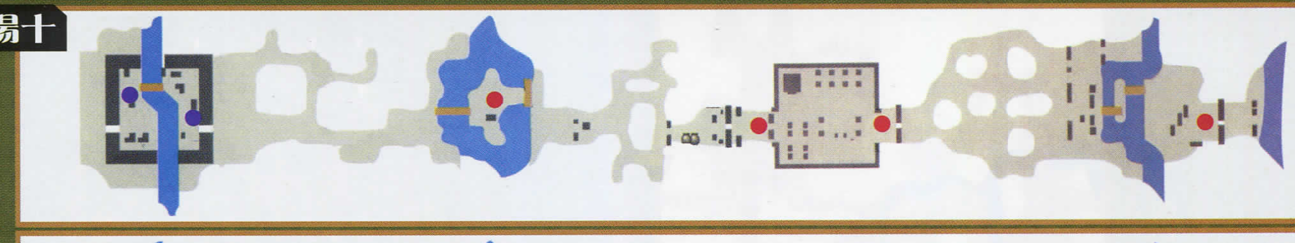
陣營：曹操軍

陣營攻略：在這一關的我敗條件就是讓馬車通過五關，但其實馬車的速度並不算太快，所以專心上前將武將逐一擊破才是上策。在軍議畫面上初時只得關羽兩個單位，但其實在戰場上卻會在每個關卡上逐一出現敵軍武將及其兵士，計有陳震、周倉、關平及趙雲等，他們都是麻煩的敵人，而更麻煩的，就是隨著關平的弓兵們。和上面最大不同的，就是並不能打馬車，因為他是無敵的... 還要留意在最後一個關卡中不要走得太快，因為如果被趙雲和關羽一起夾擊並不是好玩的事情。

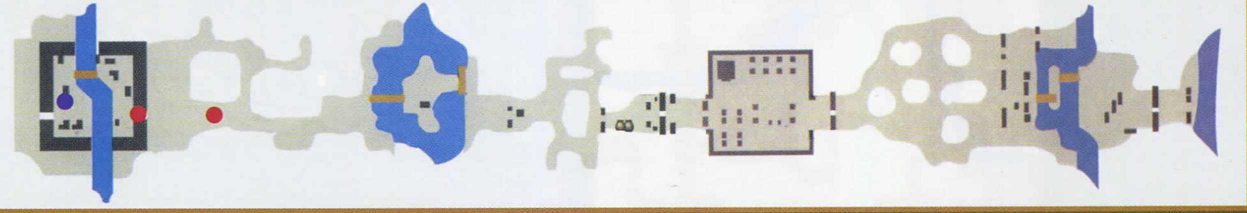
Check：重要物品
關羽第四件武器：黃龍偃月刀
夏侯惇第四件武器：滅麒麟牙
點心：一開始遇到張郃處的房子旁三個罐子中的第一個
于吉仙酒：出過了第二個關卡附近就可以找到真亂武書

戰場十











戰場十一 長阪之戰



陣營：劉備軍

陣營攻略：在這一關有兩個完全不同攻略法的破關方法，第一個就是讓劉備成功逃脫，另一個就是擊退曹操。先說第一個吧。首先，在劉備後面的部隊先要斷後，除去後面夏侯惇及張遼的威脅。然後便要趁劉備未被攻擊前立即趕至前面(地圖下方)許褚的位置將之擊倒，以及將那兩個據點的隊長擊退。跟著便可以安安份份地作劉備的護衛，帶他至終點。另一個快捷的方法就是擊退曹操。在當在初頭擊退了夏侯惇及張遼後，只要待在右上方，順手將據點都擊破後不久，曹操便會在那兒出現，那時，由於曹操勢孤力弱，所以要擊倒他並不是難事。

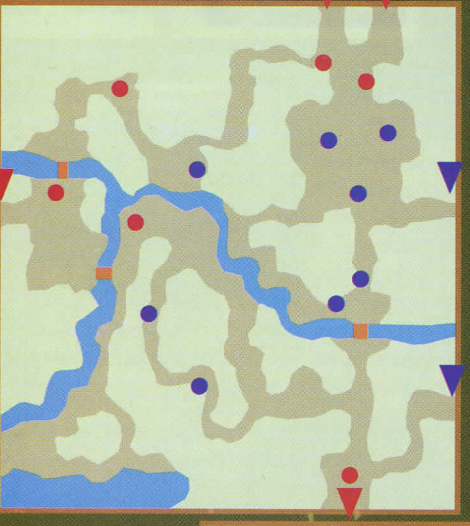
陣營：曹操軍

陣營攻略：本關的目標很簡單，就只是追殺劉備而已。只要在他逃脫前將之擊倒的話，則無需理會敗北條件，因為，其實以電腦的取向而言，他們會令劉備脫出而不是狙擊曹操。所以大可以放心作出攻擊。如果是在地圖右方負責狙擊的部隊，在開始時會遇上負責殿後的張飛及諸葛亮，因為他們的兵士一點也不少，要對負他們可要花一些時間。而在左面負責封鎖後路的部隊則應先清除馬良的龐大軍團。因為其實除了剛才提過的部隊及劉備自己的兵除外，其他的都是容易對付的嘍囉。當兩邊都完成他們的清除士兵行動時，便可以會合一起夾擊劉備。

Check：重要物品
張飛第四件武器：破軍蛇矛
趙雲第四件武器：豪龍膽
點心：最左側中間部分
于吉仙酒：最左下角的船處

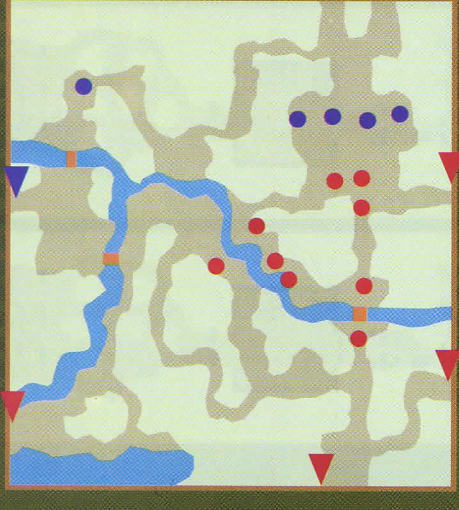
戰場十一

陣營：劉備軍



陣營：曹操軍





戰場十二 宛城之戰



赤壁之戰

陣營：連合軍（蜀或吳）

陣營攻略：在這一關明確地分開了上下兩部分，北方的是曹軍，南面的就是吳軍。在開始時曹軍的士兵是遠比吳軍多的。其實也沒有多大關係，因為本戰中其後的事件發生大都是對本軍有利的。大多數的吳軍的開始地點都是左下方，其實只要依著左面的路一直攻上便可以打到曹軍的本營處。途中會遇上曹丕及夏侯淵，他們的兵士眾多，並不容易對付，故要小心。但只要將他們的士兵擊退的話，便可輕易地消滅曹操。而如果是右下方開始的話（如陸遜），便可以從右方攻上去，而會碰到的則會是張郃及樂進，因為武將數較多，所以這一邊則會較左邊的難。

陣營：曹操軍

陣營攻略：要戰勝這一仗的條件就是擊倒孫權。而可進攻的路線則只有左及右邊兩條，一般來說，右邊會是較快的路線，所以大多數會採取。當擊倒太史慈的三支軍隊後，便可繼續往下直攻韓當，而完全不理會程普的軍團。清除了正下方的據點後，便可以慢慢清去孫權的大批士兵，繼而直取孫權。雖然這路線是快，但是要留意的就是曹操會很快便會被左上方的敵軍所包圍，(尤其是蜀軍的援軍會加入) 如果不能及時孫權擊倒的話，曹操戰死而引致失敗的機會率會非常高。所以如果是想穩打穩紮地完成此關的話，走左邊的路線才是上策。



Check：重要物品
周瑜第四件武器：古錠刀真打
黃蓋第四件武器：斷海鞭
點心：地圖最左上方的船上
于吉仙酒：太史慈一開始所站位置右手邊有一獨自出現的罐子中
淨炎火矢

戰場十二

赤壁之戰



陣營：曹操軍





戰場十三 成都制壓戰



陣營：劉備軍

陣營攻略：在這一場戰役的開頭，蜀軍的各在武將會因為在樹林中有著濃霧，所以不知方向，連右上方的小地圖也失效了(但是仍可按下start來看各武將的位置)。只要往左方攻去，一離開森林地帶的話便可以回復正常。這一關由於自軍本身的部隊並不多，所以應該多採取合流戰略，即是和其他自軍的部隊一同行動。另外要留心在下方的龐統，他會因為張任部隊的突襲而引致損失大量兵力，而令得他也會很容易便會被擊倒。幸好的是，除了劉璋本人之外，其他武將都是容易對付之流，不用花太多時間到他們的身上。

陣營：劉璋軍



陣營攻略：除了武將的位置有一點點兒改變之外，整個軍勢其實也沒甚分別。但是攻略上確有著很大的分別，因為劉備軍都退到後面的防線位置，加上樹林的濃霧影響，在攻擊時將看不見敵人的位置。由於趙雲、劉備和龐統都聚在附近的位置，所以很容易便會一次過把他們一次過招惹過來。這樣便會令自己陷入被圍攻的困境之中，而且他們三人都不是容易對付的角色... 筆者建議大家先讓同伴們都走到他們的陣中才一舉攻擊，這樣的勝算便會大大提高。

Check：重要物品
龐統第四件武器：豪風神杖
點心：在森林由上往下數第二行的最左邊的一條死巷
于吉仙酒：在森林由最右下角往左走到盡頭的盧鐙

戰場十四 潼關之戰



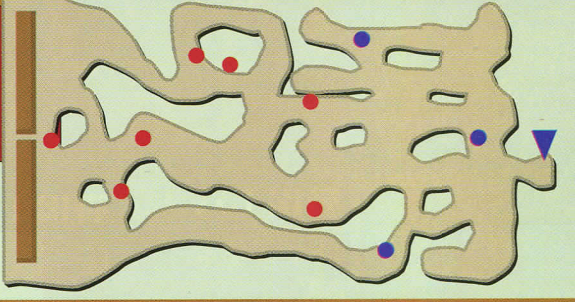
陣營：連合軍

陣營攻略：這便是著名「赤膊上陣」的潼關之戰。依軍力來看，兩家的兵力都是相若而已，但將領方面連合軍卻是多一點點。由於本關的戰勝目標只是擊倒曹操，所以其實可以直接狙擊他的軍隊。在戰役開始之時，我軍便會逐漸滲入右邊的曹軍主營。而在這時，主角角色便可以選擇一同「搏大堆」般加入人海戰術之中，或者繞過上路，直接狙擊曹操的主軍。而筆者自己就採用了繞過上路的方法，因為除了快捷外，也可拿到一些重要的寶物。

陣營：曹操軍

陣營攻略：和上文的攻略相似，武將的出場數也是一樣，只是有些位置不同了。因為要擊倒的武將在前線很快便可以碰面的緣故，所以只要一下將之擊倒便可以輕易過關。但這樣看來有點沒趣吧？！在這戰役中，如果將馬超及韓遂以外的武將擊倒的話，便會發生韓遂叛變事件，韓遂的軍隊便會一下子全都成為曹軍的一份子(雖然已經和過關差不多了...)。要注意如果選用徐晃的話，起始位置是在上方河的另一邊。

Check：重要物品
馬超第四件武器：龍騎尖
許褚第四件武器：蚩尤瀑布碎
點心：地圖西北邊小徑入口
于吉仙酒：地圖東北邊據點兵前
不離手綱



戰場十五 合肥之戰



陣營：魏軍

陣營攻略：在戰役開始時，魏軍的軍隊分佈於戰場的左上方、左下方及右上方。而孫權的軍隊就會在右下方等待著。在這戰役中，無論是在哪兒開始也好，也得經過中間的村莊範圍。在那兒有著總共六個武將，而和他們一起的也有著很多很多的兵士們，當然少不了最麻煩的弓兵們和弩兵們。要將他們全部擊倒的話非要花一番工夫不可。然後繞到右下方便會遇上一浪接一浪的孫權軍兵士。總數多得令人覺得生厭(還有大量的弓兵...)。這時候再攻下孫權便可以過關，但如果可以的話，大家可嘗試走到左上方會一會埋伏的甘寧。

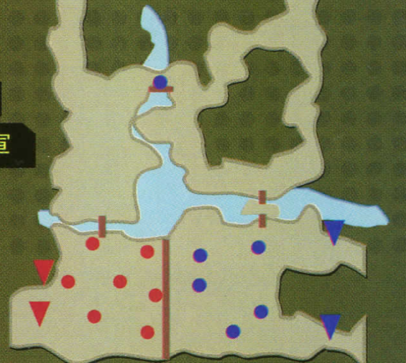
陣營：吳軍

陣營攻略：各個玩者可以使用的都分別分佈到戰場的正中、左下方或是右上方，右上方和左下方隊伍的一開始時便和敵軍對峙，他們都有著一定的實力，不過也不用太擔心，只要是能力值不是太低的話也可以應付得來的。當清了那兒的武將及士兵們後，順道也將據點攻破吧。中央的軍隊可以選擇走任一條路直達左上方，直攻徐晃及曹操。而在剛才位於角落的武將便可以沿著直路直攻曹操，如無意外的話，只要一直進攻便可以獲勝。

Check：重要物品
張遼第四件武器：黃龍鉤鐮刀
甘寧第四件武器：霸海
點心：左上角據點兵長旁的罐子中
于吉仙酒：地圖右上角處
剛柔法書
角鬼腕









戰場十六 樊城之戰



陣營：蜀軍

陣營攻略：這是另一個「以一敵百」的戰鬥例子。由於關平要守著據點的原因，所以他決不會離開據點附近的範圍。由於關羽的兵力很少的關係，戰鬥會顯得非常吃力。另外，因為戰場狹窄而且細小，加上軍隊眾多，所以戰鬥會非常頻密。戰場中央的龐德除了軍隊眾多之外，戰鬥力一點也不差，是難纏的傢伙。往後會遇上的另一個對手徐晃比他還要麻煩。但是，最令人覺得煩惱的，還是在後來那源源不的的司馬懿軍團。司馬懿這一個人間砲台也不是容易對付的。

陣營：連合軍

陣營攻略：這戰的形勢和上面的差不多，但是關羽和關平的都不同了。他們倆的位置都是走上了城牆上，守著據點。這次輪到主角角色捱苦了。第一，城牆是不可以騎馬進入的，所以如果想利用馬來驅衝到對手面前的話，這個算盤可打不響了。第二，城牆上的通路比城裡的還要狹窄，而且近著據兵點，所以兵士眾多，而且還要不斷地增多。當心在一定時間過後的水淹事件，在那時候，城下的去路會被封，兵士的士氣也會大幅下降。當時，最難解決的還是守關大將－一夫當關的關羽。



Check：重要物品
徐晃第四件武器：白虎牙斷
呂蒙第四件武器：白虎顎
點心：司馬懿正前方的房子後面
于吉仙酒：地圖最左上的敵方進入點處

戰場十七 定軍山之戰



陣營：蜀軍

陣營攻略：這是勢均力敵的一場戰役。但由地圖看來，因為敵軍主營有一個樽頸位置，夏侯淵及楊修的主守部隊會在這兒一直屯兵，而在一段時間以後，曹操才會走到戰場來。基本上，中間的黃忠應該能夠把持住中間的關口，但左邊張郃部隊眾多，所以左張飛的戰有著一定的壓力。我軍應該主意左面的戰線，千萬不能失守，縱使主陣有多達三個武將座陣，但左面一失陷的話，敵軍將會蜂擁至入。而進攻路線方面仍會建議沿著中線逐一擊破，萬一本陣危急時也可以立即回到後面施以援手。

陣營：魏軍

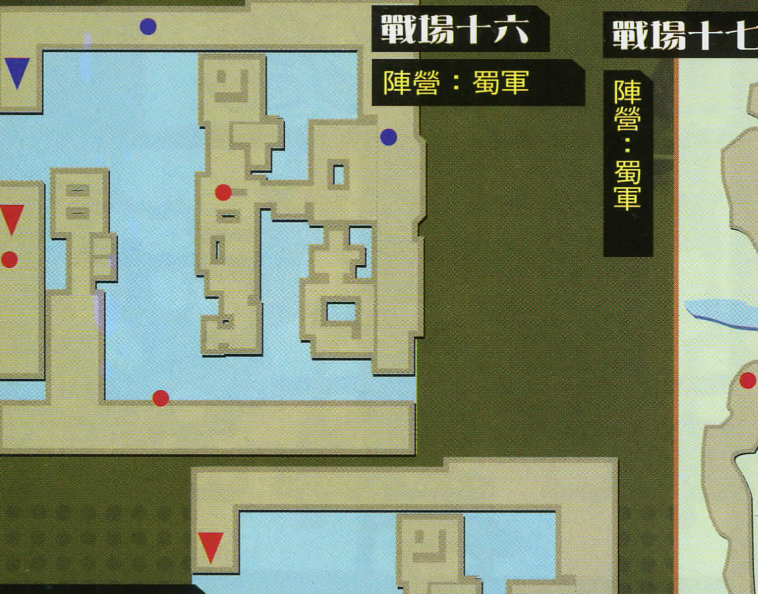
陣營攻略：一如上文所言，魏軍在此仗的優勢在於上方中央的樽頸位置，那兒可以屯著大量守衛兵士，所以可以放心上前進攻。敵軍中央有著黃忠的部隊把守及劉備的部隊助援，所以中央並不是最佳的進攻路線。在左面可以找得到總兵力較薄弱的張飛部隊以及戰力較低的陳式，應該不難對付。而攻破此防線之後便應立即直攻下方的據點，免得士兵不斷增加；另一方面，劉封及孟達都會對主角角色進行阻撓，幸好他們都不是太強的角色，所以應該可以輕易對付。當這兩個麻煩都消了之後，便可以專心地直攻劉備了。



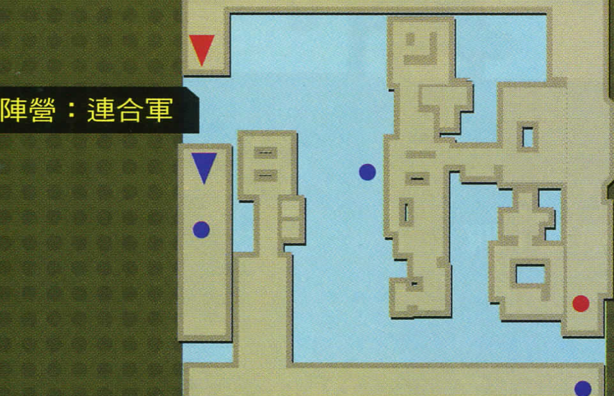
Check：重要物品
黃忠第四件武器：黃仙秘刀
夏侯淵第四件武器：神狗牙
點心：曹操本陣內
于吉仙酒：杜襲右邊小路間

戰場十六

陣營：蜀軍

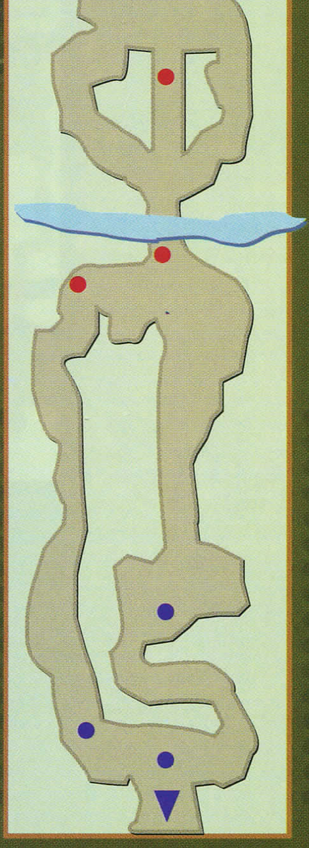


陣營：連合軍

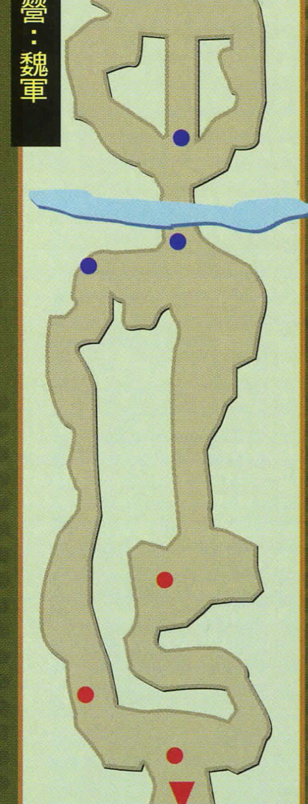


戰場十七

陣營：蜀軍



陣營：魏軍





戰場十八 夷陵之戰



陣營：蜀軍

陣營攻略：其實要勝出這一仗並不困難，只要小心部署便可。蜀軍和吳軍的部隊都平均地分散在戰場上，都是互相對峙中的。不同的軍隊就要視乎情形來進攻，但是一般的戰略都是先將附近的部隊擊破後，再和鄰近的自軍合流，然後一口氣直攻孫權的主營。孫權的主營在戰場的右上方，他的前面有著呂蒙的軍隊，然後還有陸遜的龐大軍團。(陸遜的兵士數比孫權自己還要多！) 而在孫權身後還有兩個軍事據點，所以這裏的總兵力是多得嚇人的。如果可以的話，應先將兩個據點擊破後才將注意力轉移至孫權上。

陣營：吳軍

陣營攻略：相比於蜀軍的陣營而言，吳軍要戰勝的難度可要高出不少。在開始時，各個武將差不多都是和敵軍對峙的，基本上是應該先清除身邊的敵軍軍隊，然後再往敵軍主攻過去。但要小心以下兩點：第一，主營的防守力是非常薄弱的，孫權的兵力有限，反而守在大門口的呂蒙卻有著最多兵力。所以一定要能讓呂蒙被打掛。第二，經過戰場下方的石門八陣可直達敵軍的本部，但筆者並不建議，因為那兒的路是非常麻煩的。然後只要小心進攻，便可以將劉備軍擊倒。



Check：重要物品
劉備第四件武器：真黃龍劍
陸遜第四件武器：閃飛燕
點心：八卦陣中央右邊
于吉仙酒：八卦陣裡的左下方
皇帝鐙

戰場十九 南蠻夷平定



陣營：蜀軍 (吳軍)

陣營攻略：在此戰役中，基本上蜀軍和吳軍的陣勢是一樣的，所以筆者並不會分別介紹蜀吳兩軍的攻略法。其實這一關的難度並不高，麻煩的只是要打七次孟獲而已。他七次的出現地點如下。



孟獲七次登場地點：
1. 我軍大本營右下方
2. 地圖左半部下方
3. 地圖右半部中部
4. 地圖左上方
5. 地圖偏左下方，多面木牆圍繞住之處 (木牆可騎大象撞破)
6. 我軍大本營右下方
7. 地圖最左下角的敵軍大本營處

另外有些武將是騎著大象的，如果主角角色跳得不夠高的話，便善用弓箭將敵射下來吧。

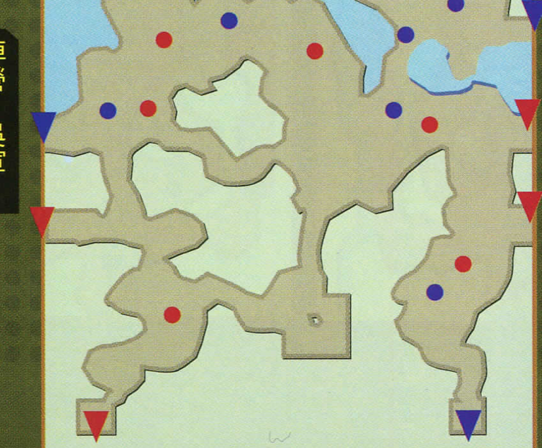
陣營：南蠻軍

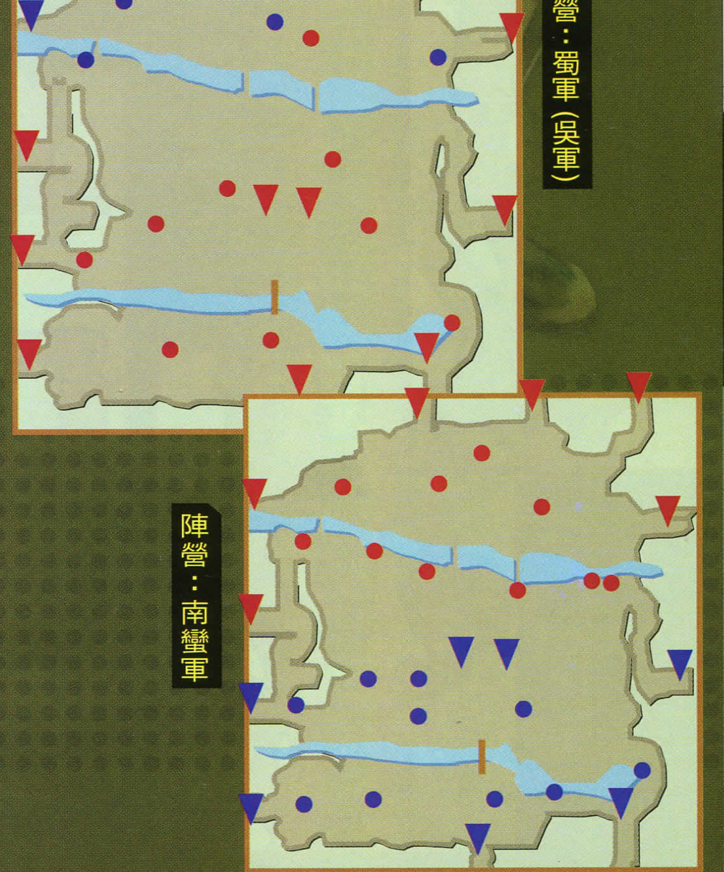
陣營攻略：這一仗對於南蠻軍來說，真的可說是一場難打的仗。雖然兩軍的兵力相若，但依武將角色而言，蜀軍的武將能力卻明顯地高出了一大截。蜀軍一開始便會清除我軍的據點，左面有張飛，右面有馬超而正中間則有趙雲！如此大軍壓境，南蠻軍又怎不會陷入苦戰之中？如果善用大象來掃開敵軍，直搗敵軍本營的話(例如使用不離手綱) 應該可以有助扭轉劣勢。



Check：重要物品
小喬第四件武器：喬佳麗
孟獲第四件武器：百獸王
祝融第四件武器：業火
點心：中間左邊偏下的盡頭白色罐子
于吉仙酒：左上山壁附近的盡頭路







戰場二十 街亭之戰



陣營：蜀軍

陣營攻略：這一仗就是著名的「諸葛亮泣斬馬謖」的街亭之役。其實本仗並不難打，只要採用正中及右方路線來攻擊的話，應可以將敵將逐一擊破。魏軍第一個會接觸到的武將是甄姬，因為她的兵力是最少最弱的一個，所以可以先擊到她以提昇士氣。然後如果是繞右路的話，其實是可以避過正中央的曹真部隊而直攻敵軍主營的。但是在敵主營有著鄧艾和司馬昭兩個史上的名將座 陣，而且兵士數量也很龐大，所以不能輕舉妄動，必需逐一將之擊倒，及將敵兵逐漸清除。當情形可以控制下來的時候，司馬懿也是時候被擊倒了。

陣營：魏軍

陣營攻略：魏軍的形勢和蜀軍為主角的差不多。最大的不同處就是馬謖會離奇地帶著重兵，而且守著街亭。就讓他一直在那兒守著吧，由於他及陳式都是較易對付的角色，所以走左邊的路線是不錯的進攻路線。在戰鬥開始時甄姬的部隊會因為兵力太少而陷入苦戰，要不要救她就適隨尊便，因為其實她對總戰勢的影響不大。當消滅了馬謖後，便可以直攻到諸葛亮的主營去。還是要注意的，便是諸葛亮那兒除了士兵眾多以外，還有三個武將把守著，應該小心逐一應付。



Check：重要物品
甄姬第四件武器：月妖日狂
魏延第四件武器：雙極滅星
姜維第四件武器：桓一閃
點心：街亭的左上角
于吉仙酒：地圖正中間L型路徑的內側轉彎處,咖啡色房子的後面

戰場廿一 石亭謀略戰



陣營：魏軍

陣營攻略：在兵力方面，吳軍在此仗中佔著極大的優勢。不過頗幸福的，就是這一場仗中有著三大美人座鎮哦。這一仗因為本軍有著不少的武將，所以應該不難完成任務，但是在戰鬥開始後一會兒，守著樽頸位置的周魴卻會突然叛變！如果在此時前線已經失守的話，情況將會難以收拾。但是怎樣也好，都應先回主營將叛軍收拾後再作打算。此仗最大的問題仍然是孫權的龐大士兵數，由於本仗的時間只得三十分鐘，經過之前的一輪擾攘後所餘的時間也所剩無幾。所以要加緊努力，積極地清理敵軍吧。

陣營：吳軍

陣營攻略：當吳軍成為主角角色時，形勢也完全不同了。兵力方面，敵軍主力都是聚在中間的曹休軍上，所以應該避重就輕，別和他們硬碰。無論是使用哪一位武將也好，也應採用從邊線攻擊的進攻路線，攻破兵力較弱的張普或張郃後，便一口氣往主營攻去，別要理會後面的事情。但如果玩者是使用陸遜軍話則不可使用此戰略，因為他一往側線進攻的話，中央的防守勢力便會再度削弱，所以必需採取正中的路線一擊破，以解除主營的威脅。

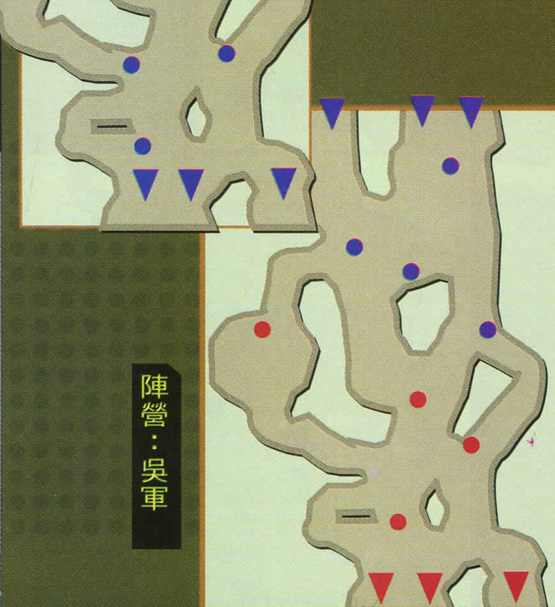


Check：重要物品
孫尚香第四件武器：日月乾坤圈
大喬第四件武器：喬美麗
點心：地圖正中間吳營和曹營之間的轉角處
于吉仙酒：曹營中間營寨的右上角落

戰場二十



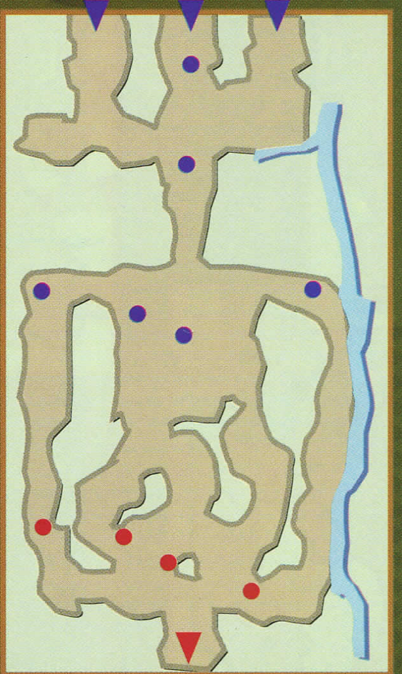
陣營：蜀軍



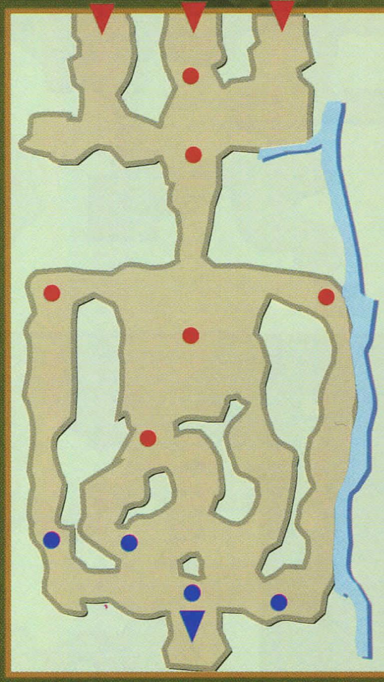
陣營：吳軍

戰場廿一

陣營：蜀軍



陣營：蜀軍



戰場廿二 合肥新城包圍戰



陣營：魏軍
陣營攻略：在這一場戰役中，由於本營非常安全的緣故，所以可以安心地進攻。但怎樣也好，在此戰中切不可急攻，因為敵軍的兵士眾多，真的非常之多！不將他們清除的話，是難以將其主帥擊倒的。而在開始戰役時千萬不要急於進攻而走到城的中庭位置，因為敵軍早已在那兒佈下了伏兵，而且全部都是超級麻煩的弓弩兵！所以應先處理旁邊的武將，然後才沿邊線到中庭位置對付呂蒙及陸遜。當南大門打開時，便可以一氣直攻孫權的主營，但仍是同句一說話：請努力地將旁邊的兵士都消除吧。

陣營：吳軍
陣營攻略：在軍議的畫面中可以看得到本遊戲中最壯觀的其中一條兵力棒 - 就是在司馬懿那兒。戰役開始時吳軍都是排在城外，準備攻入城中的。但開如時只得邊旁的門會打開，所以唯有經旁邊進攻，其實這也是最簡單直接的進攻路線，因為要將全部敵軍消滅是費時失事的事情。(除非是要找特殊道具吧) 繞過中庭的右方或左方時，便可找到通往司馬懿主營的階梯。但當然，可以預知的，就是充滿敵軍的通道和頻密的戰鬥。幸好司馬懿旁並沒有其他的輔助武將，否則將會是苦戰一場。



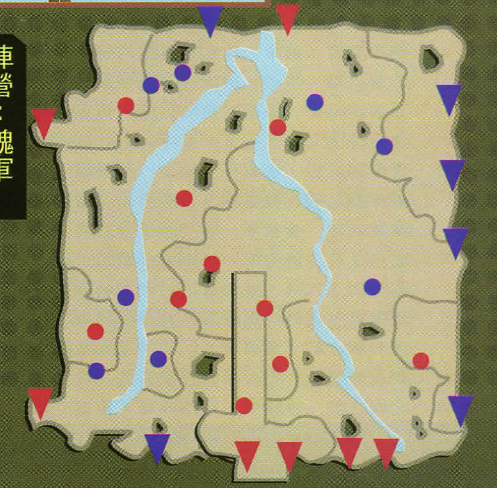
Check：重要物品
孫權第四件武器：真王狼劍
點心：在地圖左邊中風陷阱的地方
于吉仙酒：地圖最右上很多弓兵的地方
護衛心得
孫子兵法

戰場廿三 五丈原之戰



陣營：蜀軍
陣營攻略：「星落五丈原」，五丈原正是諸葛亮在三國演義中病逝的地方。在這一戰中各個武將會分散在各個不同的地方，但怎樣也好，基本上也是很繁忙的。總括來說，每個武將要做的就是先將自己身旁的武將擊倒後便立即幫忙下一個武將替他解圍。基本上各武將也需要繞個大圈來清理整個戰場。否則敵軍將會對兵力薄弱的本營構成威脅。而在進攻方面，司馬懿的軍隊強大得令人卻步，慢慢來逐漸清理吧，總可以將他們清除掉的...

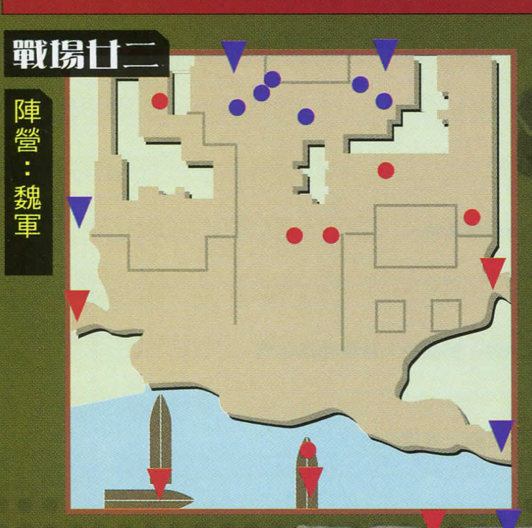
陣營：魏軍
陣營攻略：在這一戰中，如果對自己的主角武將充滿信心的話，大可以放膽地進攻，因為在主營中的司馬懿仍是座擁著打不完的兵士。而如何到達諸葛亮主營中才是問題所在。圍繞著蜀軍主營的走廊外圍都是蜀軍的武將，要走進走廊中不免要和他們開戰，更甚的就是，在姜維和關興的位置還要設下伏兵，所以一定要小心。在戰場的不同角落中都會找到自軍其他部隊被攻擊的訊息，如果想多拿一點經驗的話便嘗試救救他們吧。但是由於自軍的兵士數有限，所以筆者並不建議這樣做。而走廊中的黃忠及諸葛亮都是已經應付過的角色，所以應該有經驗處理的了。



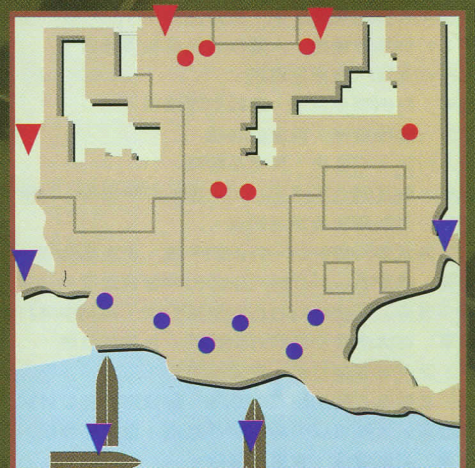
Check：重要物品
諸葛亮第四件武器：朱雀羽扇
司馬懿第四件武器：窮奇羽扇
點心：司馬懿處兩個據點兵長中，下面那個據點兵長的附近
于吉仙酒：諸葛亮本陣左方的罐子
頑鐵甲
發破傳書

戰場廿二

陣營：魏軍

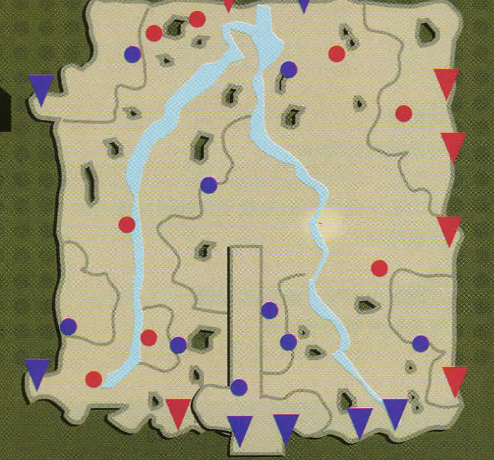


陣營：吳軍



戰場廿三

陣營：蜀軍



陣營：魏軍

全重要寶物特性及到方法一覽

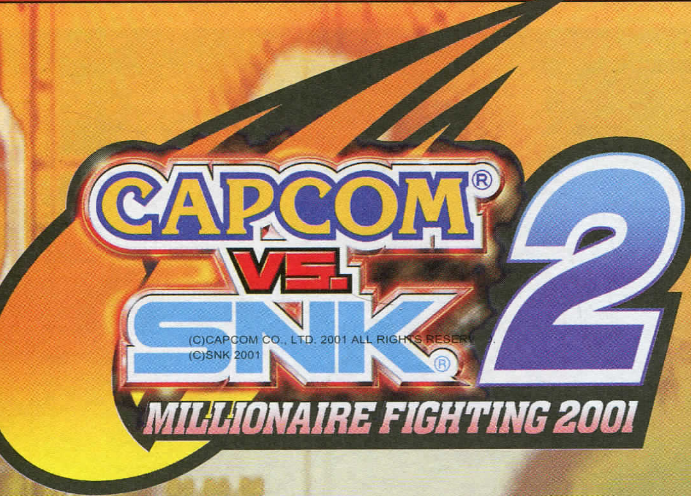
物件名稱	能力	得到方法
赤兔鎧	戰鬥開始時會騎著赤兔出場	[連合軍] 在虎牢關之戰擊退呂布後，會出現輸送部隊，將其隊長擊倒便可
的盧鎧	戰鬥開始時會騎著的盧出場	[蜀軍] 在成都制壓戰中全擊倒劉璋以外的武將後會有發現重要物品的報告
皇帝鎧	可騎乘任何馬匹	[蜀軍] 在夷陵之戰中擊倒朱然，阻止火攻事件發生後會出現輸送部隊，將其隊長擊倒便可
孫子兵法	使玉璽、戰神之鎧及戰神之斧的有效時間增加一倍	[魏軍] 在合肥新城包圍戰中等吳軍的援軍船到達後，會有發現重要物品的報告
護衛心得	使護衛兵變得更強	[吳軍] 在合肥新城包圍戰打倒右上方的許褚後會有貴重品發現報告
真亂舞書	不論體力如何也可使出真亂舞技	[蜀軍] 關羽千里行中擊倒夏侯惇
發破傳書	瀕死狀態後的30 秒內攻擊力提升一倍	[蜀軍] 在五丈原之戰中，張飛、趙雲、黃忠其中兩人死亡後，出現流星動畫事件後會有貴重品發現報告
頑鐵甲	瀕死狀態後的30 秒內防禦力提升一倍	[魏軍] 在五丈原之戰中，我方數名武將死亡出現流星動畫後便會有貴重品發現報告
淨炎火矢	可發射火箭	[魏軍] 在赤壁之戰火計前殺死周瑜後便有貴重品發現報告
角鬼腕	檔格對手攻擊時可反彈攻擊	[吳軍] 在合肥之戰中太史慈死亡事件後便會發生孫權撤退事件，這時會出現輸送部隊，將其隊長擊倒便可
剛柔法書	和對手兵器互推時不會失敗	[魏軍] 在合肥之戰中擊倒伏兵甘寧
不離手綱	騎馬時中箭不會倒下	[魏軍] 潼關之戰中，韓遂判變後，將馬超以外部隊全滅，在馬超撤退後，打倒左側出現的運輸部隊便可

全武將第四件武器得到方法一覽

(注意：一定要設定難易度至"難"方可得到，留意如果條件是要殺去某個武將的話，必須親手殺之)

武將	武器名稱	得到方法
劉備	真黃龍劍	夷陵之戰〈蜀軍〉阻止火攻後(殺朱然或陸遜)打倒孫尚香，貴重品發現。
關羽	黃龍偃月刀	關羽千里行〈蜀軍〉中突破第四道門時打死出現的運輸部隊。
張飛	破軍蛇矛	長阪坡之役〈蜀軍〉先打倒夏侯惇及張遼，曹操出現後在長板橋上打敵人時會有動畫，然後在許褚軍處出現運輸部隊。
趙雲	豪龍膽	長阪坡之戰〈蜀軍〉在劉備到夏侯淵軍處時，會出現「本陣苦戰」訊息， 這時依序打倒夏侯恩、夏侯淵、朱靈及張郃後，運輸部隊就會出現。
馬超	龍騎尖	潼關之戰〈連合軍〉韓遂叛變後馬超遇到他運輸部隊出現。
黃忠	黃仙秘刀	定軍山之戰〈蜀軍〉打死夏侯尚後「貴重品發現」。
魏延	雙極滅星	街亭之戰〈蜀軍〉打倒所有武將，留下司馬懿，貴重品發現。
姜維	桓一閃	街亭之戰〈蜀軍〉打倒甄姬跟曹真，司馬懿附近會有運輸部隊。
諸葛亮	朱雀羽扇	五丈原〈蜀軍〉先殺了右下角孫禮，接著殺援軍部隊曹休，貴重品發現。
龐統	豪風神杖	成都壓制戰〈蜀軍〉打倒張任後出現貴重品發現。
曹操	倚天之奸劍	黃巾之亂〈討伐軍〉順序擊倒張角兩次及張寶張梁後，左上運輸部隊出現。
夏侯惇	滅麒麟牙	關羽千里行〈曹操軍〉中擊敗關平後，貴重品發現。
許褚	蚩尤瀑布碎	潼關之戰〈魏軍〉打倒馬岱龐德，入關後貴重品發現報告。
夏侯淵	神狗牙	定軍山〈魏軍〉打倒黃忠，貴重品發現。
典韋	真極牛頭	宛城攻略戰〈魏軍〉打倒胡車兒後，運輸部隊出現。
張郃	朱雀紅	官渡之戰〈魏軍〉火燒糧倉後，貴重品發現。
張遼	黃龍鉤鐮刀	合肥之戰〈魏軍〉打倒太史慈後，貴重品發現。
司馬懿	窮奇羽扇	五丈原之戰〈魏軍〉諸葛亮外武將均打倒，運輸部隊出現，打倒後貴重品發現。
甄姬	月妖日狂	街亭之戰〈魏軍〉打倒姜維後貴重品發現。
徐晃	白虎牙斷	樊城之戰〈魏軍〉淹水事件發生前，打倒關平後，貴重品發現。
孫堅	真天狼劍	劉表奇襲戰〈吳軍〉將劉表以外武將打倒即出現會有貴重品發現。
孫權	真王狼劍	合肥新城包圍戰〈吳軍〉開始後向右走將許褚打倒，再到中間打倒徐晃、張郃後，貴重物品發現。
孫策	霸王	吳郡攻略戰〈吳軍〉在太史慈掛掉前打倒劉繇，貴重品發現。
周瑜	古錠刀真打	赤壁之戰〈吳軍〉夏侯惇張郃打倒，貴重品發現。
陸遜	閃飛燕	夷陵之戰〈吳軍〉首位進入和走出石門八陣，劉備諸葛亮以外武將都打倒，貴重品發現。
太史慈	虎撲毆狼改	吳郡攻略戰〈連合軍〉，孫策以外的武將都打倒，貴重品發現。
孫尚香	日月乾坤圈	石亭謀略戰〈吳軍〉打倒曹休，貴重品發現。
甘寧	霸海	合肥之戰〈吳軍〉太史慈死亡，出現運輸部隊。
呂蒙	白虎顎	樊城之戰〈吳軍〉淹水事件後打倒關平，貴重品發現。
黃蓋	斷海鞭	赤壁之戰〈吳軍〉放火後打倒張遼，貴重品發現。
大喬	喬美麗	石亭謀略戰〈吳軍〉張郃打倒，貴重品發現。
小喬	喬佳麗	南蠻夷平定戰〈吳軍〉孟穫以外的武將均打敗，貴重品發現。
呂布	無雙方天戟	虎牢關之戰〈董卓軍〉依次打倒張飛、關羽及劉備後，貴重物品發現。
貂蟬	金麗玉錘	虎牢關之戰〈董卓軍〉打倒袁術，貴重品發現。
袁紹	真霸道劍	官渡之戰〈連合軍〉戰鬥過十分鐘後，伏兵和運輸隊會從右下角糧庫出現殺了運輸隊長便可以。
張角	轟火神杖	黃巾之亂〈黃巾軍〉打倒武將數名，且何進在城裡，貴重品發現。
孟穫	百獸王	南蠻夷平定戰〈南蠻軍〉打倒武將數名，貴重品發現。
祝融	業火	南蠻夷平定戰〈南蠻軍〉我方武將董荼那、阿會喃逃亡訊息出現後，貴重品發現。
董卓	真大星劍	虎牢關之戰〈董卓軍〉，等待貂蟬叛變，擊倒貂蟬後就會有貴重物品出現。
伏犧	伏犧之大劍	劉表突襲戰〈劉表軍〉打倒黃蓋，貴重品發現。
女媧	女媧之細劍	宛城之戰〈張繡軍〉打倒典韋，貴重品發現。





各GROOVE連續技介紹 第二彈

生產商：CAPCOM
售價：6800 日圓
容量：DVD-ROM／GD-ROM
記憶：110KB以上 ／12 BLOCKS
發售日：2001年9月13日（發售中）
PS2 ／ DC ／ FIG

TEXT：3☆
嚴重協力：毛、REI、妖精、天草

本皇近日夜觀星象發覺天色有異，更發現有三顆連星感覺妖氣極重，估計必將有大事發生，所以朕派出多位調查局大臣到世界各地探查各恐怖組織的活動，更成功獲得恐怖份子之罪証並錄得恐怖襲擊之實況，為免本國國民死左都唔知　事，所以在此公布一些恐怖份子的殘暴行為警惕國民。

若各位也有發現恐怖襲擊請到朕的討論版 http://starcombo.ihkb.com/index.php 告知，朕必定盡力跟進!!!



山崎龍二

基本戰術

在CVS 2中，山崎龍二的攻擊力及招式判定非常不俗，進攻對手的戰術非常多變，防守的能力也不弱，是一個頗難應付的角色。攻擊的戰術方面，揣測對手的心理，對操作山崎龍二可說是非常重要，應多加利用通常技及特殊技＜→中拳＞作中段或下段的攻擊（近距離時，向前或後作小跳躍時即按重腳是中段的攻擊），再配合指令投技＜爆彈Pachiki＞及超必指令投＜Drill＞作心理戰，往往令對手難以估計及招架。必殺技＜蛇使＞、＜制裁之匕手＞及＜踢沙＞可配合通常技作連續技~~蹲下弱腳 >> 蹲下弱拳 >> ＜踢沙＞ >> ＜蛇使 中段＞，是在對戰中非常實用的連續技，必殺技＜蛇使 下段＞更改動成為下段的攻擊，令其實用性大大增加。地面戰時，可用遠站立重腳來牽制中距離時的對手，由於攻擊的距離十分遠及收招時間快，所以其牽制的作用非常大，＜蛇使 中段＞對牽制對手的跳躍也有一定的作用。對空方面，蹲下重拳可作為可靠的對空通常技，超必殺技＜Gullotine＞攻擊的判定大，利用起動時的無敵時間避過對手的跳躍攻擊，是超強的對空技，另(蛇使 上段)也可用作對空，但必須先發。實戰時，看準對手攻擊前的一剎，用＜Sadomasochism＞來反擊對手的攻擊，也有一定的作用，但一定要小心使用，因破綻很大，很容易受到沉重的反擊。

連續技

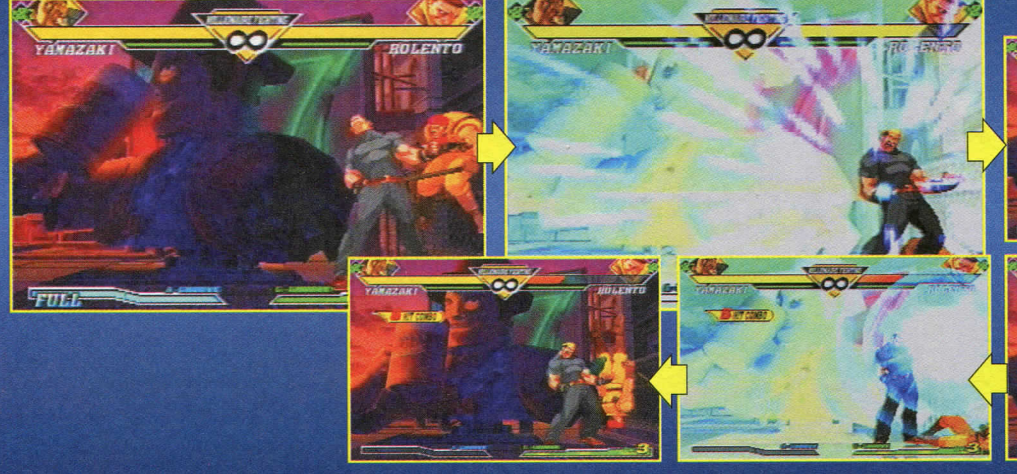
下輕K >> 下輕P >> 踢沙 >> 蛇使 !!!
立輕P >> 下重P >> 蛇使 !!!

C GROOVE

下輕P 1~2 >> LV2↓↘→↓↘→+P >> LV1↓↘→↓↘→+P !!!
LV2近身→↘↓↙←→↘↓↙←+P >> LV1↓↘→↓↘→+P !!!

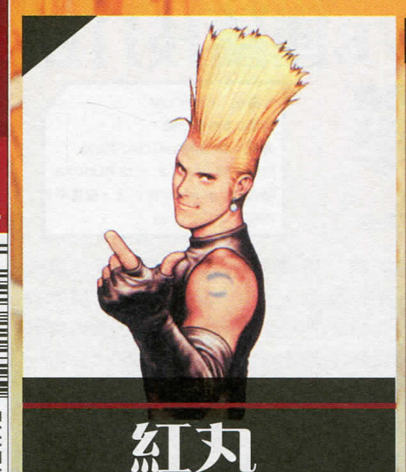
A GROOVE

高角色限定：（J輕K >> J中K >> J中K >> J中K）1~5 >> 下重K >> ↓↘→↓↘→+P !!!
ROLENTO或DAN版邊限定：近身→↘↓↙←→+P >> OC發動 >> 近身→↘↓↙←→+P x N >> 近身→↘↓↙←→↘↓↙←+P !!!









紅丸

基本戰術

紅丸屬於平均型的角色，不論打中、近、遠或空中戰都十分不錯。

近距離戰主要以下輕K作主要的起動，之後若擊中對手可連打CANCEL數發下輕K後接上電影SPARK成為最基本的連續技，也可以在下輕K1~2發後目押下中P或下中K再連上雷光拳或電影SPARK，若你和我一樣是個貪得無厭的人~嘿嘿!!!你可以在近距離下中P後目押下輕K再目押下重P然後CANCEL電影SPARK成為一招華麗的目押連續技，不過在實戰中使出是十分困難的。

最後也可以配合指令投使用使對手防不勝防。

中距離戰主要使用站立中K、→+中K及→+重K作牽制。

立中K的攻擊判定位置高有一些角色蹲下是不須擋格的，要小心使用。

→+中K的出招及收招速度相當快是一招不錯的突進技，主要是在近距離數發下輕K後使出→+中K再次拉近距離然後使出下輕K之後還可用→+重K繼續不停纏繞對手。

站立重K可前或後移動是主要的牽制技。

空中戰主要使用跳輕K打背脊、空中↓重K及跳重K作主要的空中突入攻擊。

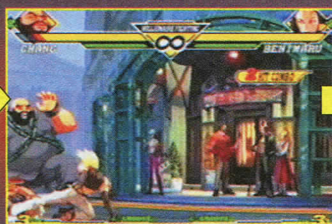
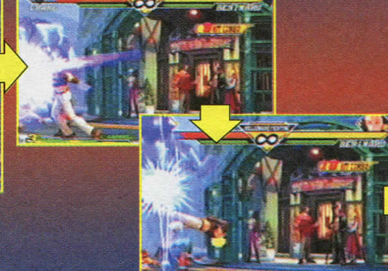
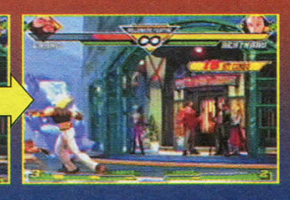
對空方面紅丸以SUPER稻妻KICK作為最主要的對空技，若是在高位擊中對手或是相殺的情況下可用雷光拳作出追打。另外也可以用J重P及空中投作空對空。

連續技

下輕K 1~3 >> 下中K >> ↓↘→↓↘→+K !!!
下中P >> 下輕K >> 下重P >> ↓↘→↓↘→+K !!!

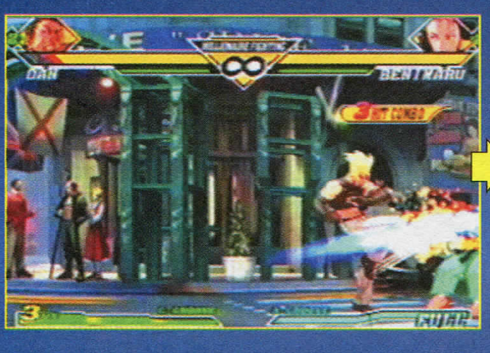
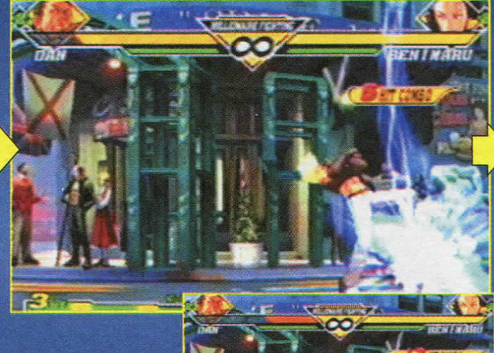
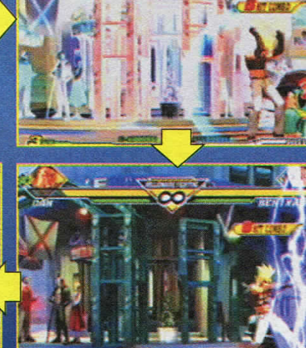
C GROOVE

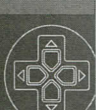
版邊：下中P >> 下中P >> LV2雷光拳 >> 雷刃拳 >> LV1雷光拳 !!!
版邊：J重K >> 下重K >> LV2雷光拳 >> →↓↘+輕K 或 上雷刃拳 >> LV1雷光拳 !!!
下輕K 1~2 >> 下中K >> LV2雷光拳 >> ↓↘→↓↘→+K !!!

A GROOVE

OC發動 >> 立重P x N >> →中K >> 近身→↘↓↙←→↘↓↙←+P !!!
ROLENTO或DAN版邊限定：J重K >> 下輕K >> 居合蹴 >> 反動三段蹴 >> OC發動 >> 近身→↘↓↙←→+P x 3 >> 近身→↘↓↙←→↘↓↙←+P !!!





豪鬼

基本戰術

拳之極者－豪鬼，一個與'殺意之波動'成為好朋友的角色，一直以來，豪鬼的招式也比他的師侄~~RYU and KEN多變，在今作中亦然，角色的操作及進攻的基本戰術也是和以往分別不大，但由於豪鬼的防禦力是屬於低一群，比較容易被防禦力高及RATIO大的對手擊中數下便埋單(如：RATIO 4的Zangief)，這攻擊力及防禦力的差距往往也是勝負的關鍵，而操控防禦力低的角色便需要更高的技巧及更多變的進攻方式。＜豪波動拳＞依然用作遠距離牽制的飛行道具，近距離擊中對手會倒地，再用＜灼熱波動拳＞削減對手的體力（要小心成為用K GROOVE對手的營養劑!!），對空方面，和今作中很多角色一樣，＜豪昇龍拳＞不是完全無敵的對空技，但可追加攻擊的特性依然健在，蹲下重拳的對空能力強，（建議大家不要使用這種沒有技術的對空方法），在對手倒地後，豪鬼可作多種中下段攻擊，如可用特殊技＜頭蓋破殺＞攻擊中段，＜百鬼襲＞中的＜百鬼豪斬＞及＜百鬼豪碎＞攻擊下段及投擲對手(＜百鬼豪碎＞投擲後可追加攻擊)，令進攻模式更多變化。空對地的戰鬥方面，＜斬空波動拳＞可牽制在地面的上的對手及作為攻擊起動的招式，＜天魔空刃腳＞是一招可在跳躍中突然加快速度攻擊地面的特殊技，可用作突襲，也能擾亂對手作對空技的反應及時間，是不錯的進攻方法。通常技CANCEL＜龍卷斬空腳＞（弱）後再追加攻擊可說是豪鬼常用的連續技，攻擊力也不弱。另特進技＜阿修羅閃空＞收招時有一小段硬直時間，會被對手反擊，超必殺技方面基本並沒有改變，同可配合通常技作連續技攻擊，另LV3的專用超必殺＜瞬獄殺＞也沒有改變。

連續技

下輕K >> 下輕P >> 下中K >> 各種超必殺技 !!!
版邊：J重K >> 下重P >> 滅殺豪波動 >> 豪昇龍拳 !!!

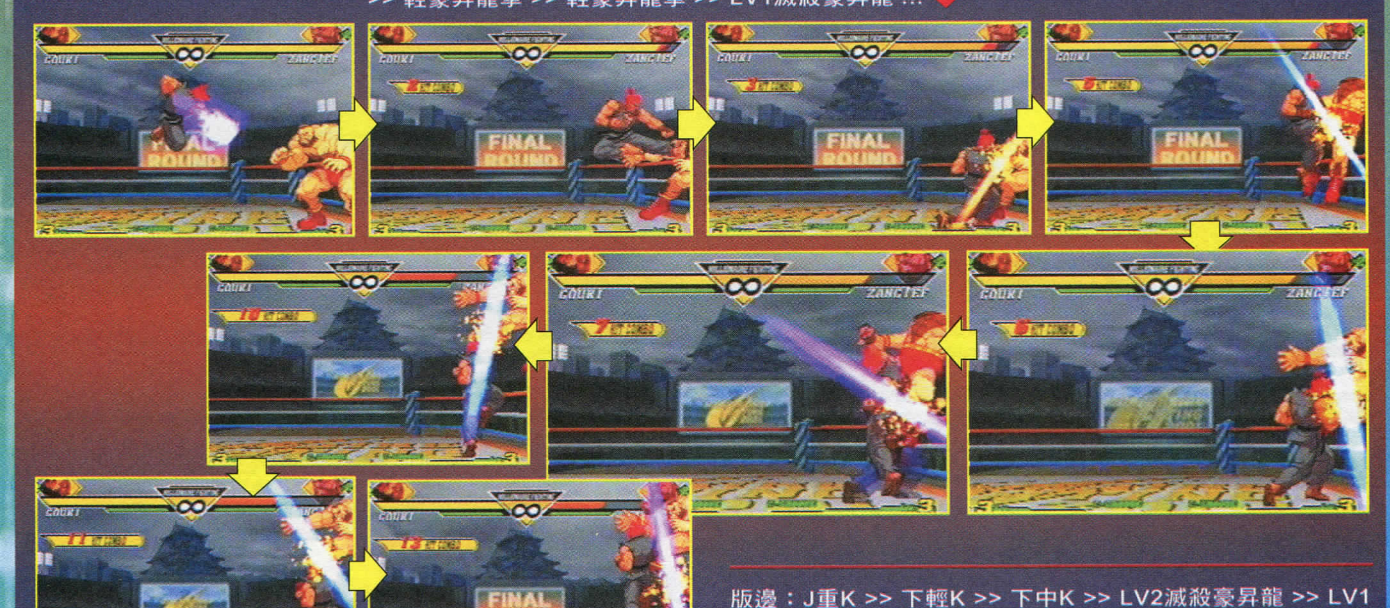
S,N GROOVE

版邊：J重K >> 下輕K 1~2 >> 下重P >> MAX滅殺豪波動 >> 輕 龍捲斬空腳 >> 滅殺豪昇龍 !!!

C GROOVE

版邊：J重K >> 下輕K >> 下重P >> LV1滅殺豪波動 >> 輕 龍捲斬空腳 >> LV2滅殺豪昇龍 >> 輕豪昇龍拳 >> 輕豪昇龍拳 >> 輕豪昇龍拳 !!!

版邊：輕 斬空波動拳 >> J重K >> 下重P >> 輕 龍捲斬空腳 >> 輕豪昇龍拳 >> LV2滅殺豪昇龍 >> 輕豪昇龍拳 >> 輕豪昇龍拳 >> LV1滅殺豪昇龍 !!!



版邊：J重K >> 下輕K >> 下中K >> LV2滅殺豪昇龍 >> LV1滅殺豪波動 >> 重豪昇龍拳 !!!

A GROOVE

版邊：J重K >> 下輕K 1~3 >> 輕 龍捲斬空腳 >> 輕 龍捲斬空腳 >> OC發動 >> 輕豪昇龍拳 x N >> 重豪昇龍拳 >> 天魔豪斬空 !!!



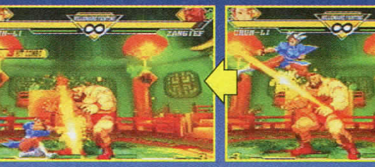
春麗

基本戰術

利用移動及跳躍的速度壓倒對手的角色，維持著中及近是最有利的作戰距離，地面戰時，可用蹲下中腳、蹲下重拳及<氣功拳>作牽制，蹲下中腳的出招及收招時間很快，一定要多加利用；站立中拳(1~2 hit)及蹲下中拳可用作起動連續技的主導，另跳躍弱腳有打背的攻擊判定，高點擊中也可接上通常技作連續技，如：跳躍弱腳(打背) >> 蹲下弱拳 >> (目押) >> 蹲下中拳 >> <氣功拳>(強)，是在實戰中可使用的連續技。特殊技<鶴腳落>是打背及中段的攻擊，在對手起上時使用有一定的牽制作用。空中戰可用跳躍弱腳及跳躍中腳截擊，也可多加利用空中通常投技來牽制對手的跳躍，有不錯的效果。對空的策略方面，雖然今作中沒有了<天昇腳>，但可用站立中腳(與敵中距離時)及蹲下重腳(與敵近距離時)作對空的通常技，超必殺技<氣功掌>也可利用無敵時間作對空，除LV 1外，LV 2及LV 3的判定也十分可靠，另一招超必殺技<鳳翼扇>的實際用途很大，可配合通常技作連續技攻擊，擊中後更可作追打~~跳躍弱腳(打背) >> 蹲下弱拳 >> 蹲下弱拳 >> (目押) 蹲下中拳 >> <鳳翼扇>(HIGH JUMP CANCEL) >> 空中重拳 >> 空中重拳，是實戰中重要的連續技。

連續技 下輕P >> 下中P >> 鳳翼扇 >> J重K !!!

C GROOVE J重P >> 下重P >> LV2 鳳翼扇 >> 輕 SPINNING BIRD KICK >> LV1 氣功掌 !!!








J輕K(打背) >> 下輕P 1~2 >> 下中P >> LV2 鳳翼扇 >> 重百裂腳 >> 下輕P >> 下中P >> LV1 鳳翼扇 >> J重Px 2 !!!

A GROOVE OC發動 >> (下重P 1~4 >> →+中K) x N >> 下重P >> SPINNING BIRD KICK >> 下重P >> 鳳翼扇 >> J重Px 2 !!!



不知火 舞

基本戰術

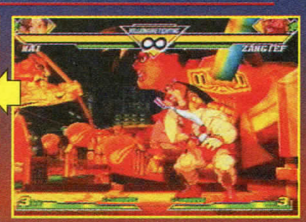
美艷的女忍者，今作中的不知火 舞比以往更正(筆者的邪念!!)，速度型的角色，但通常技的攻擊判定不是很強，立弱腳及蹲下弱腳可用作連續技的起動，如：立弱腳 >> 立中拳 >> 龍炎舞 或 蹲下弱腳 x 2 >> 超必殺忍蜂，都是在實戰中可常用的連續技。與對手作中距離地面戰時，用遠站立重腳作牽制的效果不俗，另<龍炎舞>及<花蝶扇>也可作為牽制對手的必殺技，也可配合通常技作連續技；跳躍中用<飛鼠之舞>突襲是不錯的戰術，但出招時要留意與對手的距離，因近距離被擋格的話會受反擊。空對地的攻擊方面，由於跳躍弱腳打背的攻擊判定大，在實戰中應多加使用，低點擊中可連接通常技作連續技~~跳躍弱腳打背 >> 立弱腳 >> 立中拳 >> 超必殺忍蜂；不知火 舞的空中戰也不弱，跳躍強腳及跳躍強拳也有不錯的截擊效果，更可用空中的通常投技投擲對手，牽制對手的跳躍。

對空方面的招式則較弱，必殺技<陽炎之舞>雖可作對空技，但由於要儲輸入的指令及攻擊的範圍緊窄，要注意在近距離才可使用，故不是太可信賴的對空技；近站立重腳的對空能力不俗，不過要注意對手在空中與自己在地面時的距離，否則通常技的指令會變成遠站立重腳。

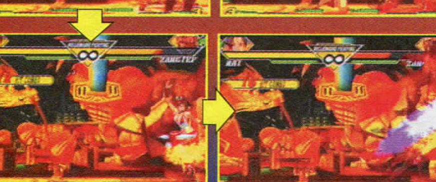
超必殺技< 不知火流奧義 紅朱雀>可於空中突襲對手，但若被擋格的話，會被反擊，不可胡亂使用，另一超必殺技<水鳥之舞>可於中或遠距離時用作削減對手的體力之用，但要防範用N GROOVE 在擋格第1 HIT時，用緊急迴避反攻。

連續技 J輕K(打背) >> 下輕K >> 立輕K >> 下重K >> 超必殺忍蜂 !!!

C GROOVE 下輕K >> 立輕K >> 下重P >> 超必殺忍蜂 !!!

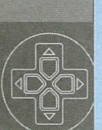


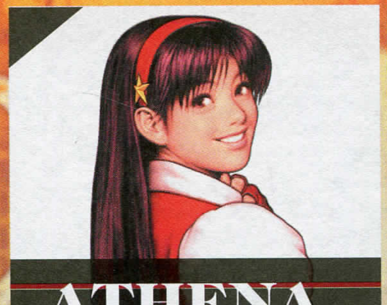




J輕K(打背) >> 下輕K >> 立輕K >> 下中P >> LV2 超必殺忍蜂 >> 中 龍炎舞 >> LV1 超必殺忍蜂 !!!

A GROOVE OC發動 >> 立重K 1~8 >> 下中K x N >> 超必殺忍蜂 !!!





ATHENA

基本戰術

KOF中的人氣偶像~麻宮 雅典娜，全動也是因為一張她的海報而發生交通意外不能在今年的THE KING OF FIGHTER大會中出賽........唉~

雅典娜主要的戰法是使用PSYCHO BALL ATTACK和 PSYCHIC TELEPORT再配合指令投為主。

通常PSYCHO BALL ATTACK是在一些通常技後CANCEL使出作牽制的作用，由於PSYCHO BALL ATTACK的飛行速度慢使出後可配合TELEPORT過對手背部再使出指令投或各種牽制技。

TELEPORT可閃過一些飛行道具之後再使出指令投或以下輕K攻擊對手下段。

空中戰主要是使用J中K打對手背背，'PHOENIX ARROW和前方跳躍時↓+中K作主要的空中攻擊。

對空是雅典娜在對空方面比較弱，主要以立中P和PSYCHO SWORD為主，最可靠是使用SHINNING CRYSTAL BIT作對空技。

連續技

J重K >> 下重K >> SHINNING CRYSTAL BIT(空發) >> CRYSTAL SHOOT !!!

C GROOVE

版邊：近身←↙↓↘→+P >> →↓↘+P >> LV2 SHINNING CRYSTAL BIT(空發) >> CRYSTAL SHOOT >> →↓↘+P >> LV1 SHINNING CRYSTAL BIT(空發) >> CRYSTAL SHOOT !!!

版邊：近身←↙↓↘→+P >> 下重K >> LV2 SHINNING CRYSTAL BIT(空發) >> CRYSTAL SHOOT >> 近身←↙↓↘→+P(空發) >> 下重K >> LV1 SHINNING CRYSTAL BIT(空發) >> CRYSTAL SHOOT !!!








版邊：近身←↙↓↘→+P >> LV2 SHINNING CRYSTAL BIT >> CRYSTAL SHOOT >> LV1 SHINNING CRYSTAL BIT >> CRYSTAL SHOOT !!!

A GROOVE

J重K >> 中P >> →中K >> OC發動 >> →↓↘+P x N >> SHINNING CRYSTAL BIT >> CRYSTAL SHOOT !!!



KING

基本戰術

CVS2的KING基本上和CVS1分別不大，但不能像前作般在下重K、TORNADO KICK 和 通常投P後以 SURPRISE ROSE 作連續技追打。

KING最有利是打中距離戰，主要以下中K CANCEL VENOM STRIKE 或 DOUBLE STRIKE 作最基本的牽制，但若是使用 DOUBLE STRIKE 則要小心N GROOVE的對手在擋格時使出GUARD CANCEL前方緊急迴避使自己破綻大露。

KING在對空方面可使用下重P 和站立重K兩者也是十分可靠的對空技。

在近距離戰時主要也是以小技為主，若擊中對手可連上TORNADO KICK成為基本的連續技。

連續技

J重K >> 下中K >> ←↓↙+K >> →↓↘+K !!!

C GROOVE

J重K >> 下中K >> LV2↓↙←↓↙←+K >> LV1↓↘→↘↓↙←+K !!!

LV2↓↘→↘↓↙←+K >> ←↓↙+K >> →↓↘+K !!!

A GROOVE






體型大角色限定：OC發動 >> (J輕K >> J重K >> J重K >> J重K >> J重K >> J輕P) 1~3 >> 下中P >> ↓↙←+P >> ↓↙←↓↙←+K !!!



GUILE

基本戰術

一個由CAPCOM的STREET FIGHTER 2開始，已極具人氣的角色，但直到現在出現CVS 2這遊戲中，GUILE基本上也沒有改變， 所有基本技及操作跟STREET FIGHTER系列一模一樣，但在CVS 2中有多種系統選擇，所以令GUILE的戰術運用方面多了少許的變化。

必殺技＜SOMERSAULT KICK＞(即腳刀)一直以來都是GUILE的無敵對空技，但若對手是使用C GROOVE的話，便可於空中擋格，腳刀便失效，另使用P、K-GROOVE的對手也可用BLOCKING及JUST DEFENDED來化解腳刀的攻擊，更會遭受反擊；若面對這樣的對手，除了用腳刀對空外，更要同時用蹲下重P及空中通中通常投技來破解，今對手較難捉摸。

攻擊的連續技方面，主要都用回一些＜STREET FIGHTER＞系列時的連續技，如：跳躍重拳 >> 蹲下中拳 >> ＜SOMERSAULT KICK＞，另超必殺技＜TOTAL WIPEOUT＞及LV 3專用的＜SONIC HURRICAN＞也可用通常技接上連續技，令GUILE的連續技及攻擊力加強了。

遠距離時＜SONIC BOOM＞依然是用作牽制的飛行道具，也可是主動攻擊時的起動招式。

中及近距離時，可用蹲下輕P及蹲下中K作牽制，因兩者的出招及收招也快，牽制作用大

，若落空或給敵人擋格也不會被反擊，蹲下中K擊中時更可CANCEL超必殺技，在實戰中非常重

要。特殊技＜→+輕K＞、＜→+中K＞及＜→+重K＞擊中後，雖不可接上通常技作連續技，但出招時間快及被擋格也不怕受反擊，所以在實戰中也有一定的牽制及特襲效果。

連續技

J輕K(打背) >> 下輕P 1~3 >> SOMERSAULT KICK 或 各種超必殺技 !!!

S,N GROOVE

版邊：輕 SONIC BOOM >> J重K >> 下重P >> MAX TOTAL WIPEOUT >> SOMERSAULT STRIKE !!!











C GROOVE

版邊：下中P >> 下中P >> LV2 TOTAL WIPEOUT >> SOMERSAULT STRIKE !!!

A GROOVE

版邊：下輕K >> 下中K >> 重 SONIC BOOM x N >> SOMERSAULT STRIKE !!!



RYO SAKAZAKI

基本戰術

極限流空手道的高手，必殺技及超必殺技雖然全部也移植到CVS 2中，但動作卻非常古怪，和(拳皇)中的RYO相比，招式的判定也較弱。一如以往，他並不屬於速度型的角色，在CVS 2中，與對手維持著中及遠距離作戰，對RYO才有利，遠距離時可用＜虎煌拳＞及＜空中虎煌拳＞作牽制，迫令對手跳躍或迴避，再因應情況作攻擊，＜空中虎煌拳＞擊中後更可追加通常技作連續技攻擊，但要儘量在遠距離時才使用，因若在中近距離時被迴避的話，會遭受反擊。

連續技如：跳躍重腳 >> 蹲下重拳 >> ＜虎煌拳＞或 蹲下弱腳 >> 蹲下重拳 >> 龍虎亂舞 也可在今作中使出。對空方面，可用攻擊判定大的必殺技＜虎咆＞作對空技，其收招的時間很快。近身時可用蹲下弱腳作連續技的起動，或用特殊技＜冰柱割＞攻擊中段，令戰術更多變化。＜極限流連舞拳＞改動成為打擊技，但可在通常技中CANCEL使出。＜飛燕疾風腳＞變回要儲的指令，雖然也可作連續技攻擊，但用途則變得不大。＜猛虎雷神剎＞同樣是攻擊中段的必殺技，但速度稍慢，較難特襲對手。而必殺技＜天地霸煌拳＞擊中後，雖然對手是會氣絕，但由於＜天地霸煌拳＞出招的動作非常之慢，更不可配合通常技作連續技，基本上是沒有用途。

連續技

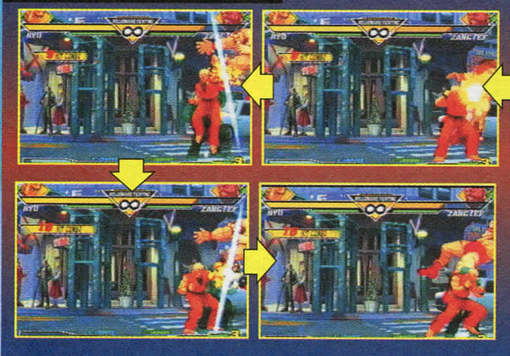
下輕P >> 下中P >> 重 極限流連舞拳 >> 空中 虎煌拳 !!!

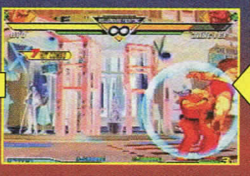
C GROOVE

下輕K >> 下重P >> LV2 龍虎亂舞 >> 極限流連舞拳 >> 空中 虎煌拳 !!!

下輕K >> 下輕P >> 1~2 >> LV2 霸王翔吼拳 >> LV1 龍虎亂舞 !!!

A GROOVE



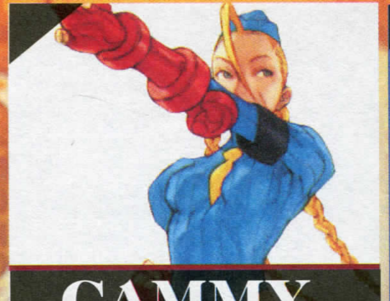






版邊：J重K >> 下重P >> 重 極限流連舞拳 >> J重P >> OC發動 >> 輕P >> 輕虎咆 x N >> 龍虎亂舞 !!!





CAMMY

基本戰術

CAMMY是屬於一個靈活及速度型的角色，利用速度不停向對手施壓，前跳躍弱腳及必殺技＜CANNON STRIKE＞為空對地攻擊的主導，前者打背的攻擊判定大，可擾亂對手擋格的方向，而＜CANNON STRIKE＞不但可於空中急降攻擊，擊中後更可連接通常技(擊中對手腰下的位置才可)~~~＜CANNON STRIKE＞ >> 蹲下重拳 >> ＜SPIRAL ARROW＞(弱)

地面戰方面，可用 蹲下中腳及站立重腳作牽制技，另必殺技＜SPIRAL ARROW＞也可作地面的牽制，但一定要注意與對手的距離，因近身被擋格後會遭受反擊。CAMMY的空中戰也不弱，可用跳躍弱腳截擊對手的攻擊，而且CAMMY有空中的通常投技，在實戰中應多加利用這優勢。對空方面，必殺技＜CANNON SPIKE＞及超必殺技＜REVERSE SHAFT BREAKER＞也可作為可靠的對空技，前者的對空能力更是很強，實戰時，在通常技中CANCEL使用＜HOOLIGAN COMBINATION＞，再用其中的招式投擲或攻擊對手的下段，會有不錯的奇襲效果。超必殺技＜SPIN DRIVE SMASHER＞可配合通常技作連續技~~~跳躍弱腳(打背) >> 蹲下中拳 >> 蹲下中腳 >> ＜SPIN DRIVE SMASHER＞

連續技

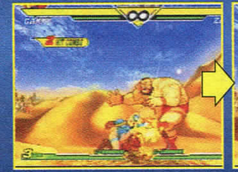
空中↓↙←+K >> 下中P >> 下中K >> ↓↘→↓↘+K !!!

J輕K(打背) >> 下輕K 1~2 >> ↓↙←↓↙←+K >> ↓↙←↓↙←+K !!!

C GROOVE

版邊：←↙↓↘→+輕K >> LV1 ↓↙←↓↙←+K >> LV2 ↓↙←↓↙←+K >> 空中↓↙←+K(空發) >> ←↙↓↘→+K 或 →↓↘+K !!!

J輕K(打背) >> 下中P >> 下輕P >> 下中K >> LV2 ↓↘→↓↘+K >> 空中↓↙←+K >> LV1 ↓↙←↓↙←+K !!!













A GROOVE

版邊：下輕K >> 立重P 1~3 >> ←↙↓↘→+K >> (→↓↘+K >> 空中↓↙←+K 1~3) x N >> ↓↙←↓↙←+K !!!



藤堂 龍白

基本戰術

失蹤人口：姓名；藤堂 龍白 、中年男子、特徵：和亂馬1/2的小西老豆~天道早雲 樣貌極其相似，主要是一名打中距離戰和使用投技的失蹤男子。

藤堂 龍白最主要是使用重當作牽制技，重當通常是在立中P或下中K後CANCEL使出作最基本的牽制，也可以在：版邊一定距離時在起跳上升中使出空中重當著地後再使出各種牽制技或使出体崩。若你是使用A GROOVE可在OC中不停瘋狂地使出空中重當在空中停留，對手很快便會GUARD CRUSH之後你便可以為所欲為了。

→+中K有約半個畫面的突進距離，而且被攻擊判定低，是一招很好的突進技。前跳中K的判定很大，可以用來攻擊對手背脊，是一招可靠的空中攻擊，之後還可以選擇使出体崩或是其他各種牽制技。

對空主要採用空對空的方法，或是使用下重P作先讀對空，也可以使用當身技~心眼 葛落對空這也是很好的方法。

連續技

J中K >> 下中K >> 輕 重當 >> 下中K >> 超重當(LV2以上) !!!

中P >> 下輕P >> 下中K >> 超重當 !!!

C GROOVE

J中K >> 立中P >> 下中K >> LV2 超重當 >> CANCEL体崩(可令超重當HIT數增加) !!!

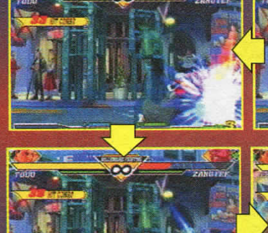
A GROOVE

体崩 >> OC發動 >> 立重P x 7 >> 輕 重當 x N >> 下重K >> 超重當 !!!













起跳上升中(超低空) 飛重當 x N >> 立輕P >> 下中K >> 超重當 !!!





VICE

基本戰術

屬於八傑集之一的"死"是95年RUGAL的秘書~VICE，她是一名投技的角色，主要打中或近距離再配合投技為主。

VICE中距離時是用下中K、下中P、立中K、立中P作主導牽制，但這些通常技全部也是不能CANCEL的，所以有些時候可使用下輕K >> 重OUT RAGE(↓↙←+K)屑減對手體力和使對手快些GUARD CRASH。

近距離戰時主要使用下輕K起動，若擊中了對手即連上數發下輕K後再CANCEL 中MEIHEM(↓↙←+P) >> DESIGN SLAYER (→↓↘+K) 成為基本連續技。若對手是擋格了的話可使用兩種指令投或超必指令投攻擊對手。有時也可以在跳輕K打背後或空中RAVENOUS(空中↓↙←+K)對手擋格時使出以上投技突擊對手。

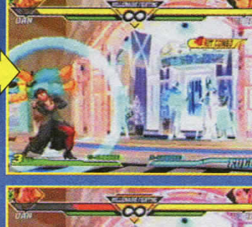
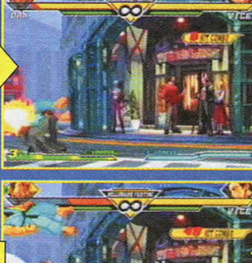
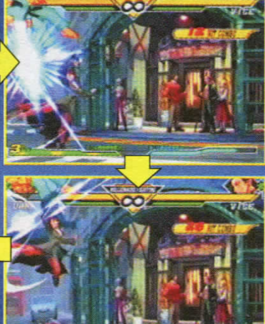
對空方面主要是使用下重P作上方對空和站立重K作較遠距離的對空，兩者的判定也是十分強的。

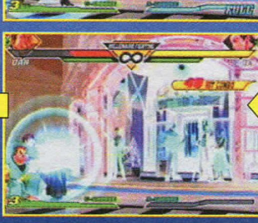
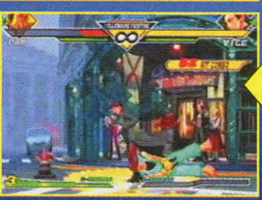
連續技

下輕K >> 下輕P >> 下重P >> ↓↙←+重 >> →↓↘+K !!!

C GROOVE

版邊：下中P >> 下中P >> LV2 TOTAL WIPEOUT >> SOMERSAULT STRIKE !!!

ROLENTO或DAN版邊限定：下輕K >> 下輕P >> 下重P >> ↓↙←+重P >> OC發動 >> 下重K >> ↓↙←+重K >> 上昇中空中↓↙←+重K >> ↓↙←+中K >> 上昇中空中↓↙←+重K >> ↓↙←+輕K >> 近身→↘↓↙←→↘↓↙←+K !!!

YURI

基本戰術

可愛的YURI是屬於中距離戰有利的角色，主要是使用站立輕K、下中K和遠距離站立重K作基本通常技的牽制。也可以下輕K CANCEL雷煌拳作牽制之後再跳前攻擊、前DASH或跑前以下輕K作起動再連上各種各樣的連續技，但一定要注意距離小心使用。最後不要忘記有→+中K這快速的中段技，不過也是要小心距離才使用。

近距離戰主要以數發下輕K作起動再連上重空牙>>裏空牙 或 各種超必殺技成為基本的連續技，也可以在下輕K後目押下中K、下中P、下重P或立重K再連上各種超必殺技。

對空方面主要也是以下重P和輕空牙作近距離的對空，若對手距離較遠時也可以用重空牙對空的。

連續技

J輕K >> 下輕K 1~3 >> 各種超必殺技 or 重空牙 >> 裏空牙 !!!

C GROOVE

版邊：雷煌拳 >> J中K >> 下輕K >> 下重P >> LV2飛燕烈孔 >> LV1飛燕鳳凰腳 !!!

A GROOVE

版邊：下中P >> 輕 空牙 >> OC發動 >> 輕 空牙 x N >> 飛燕鳳凰腳 !!!








高角色限定：(J輕K >> J重K >> J重K >> J重K >> J輕P) x 5 >> 飛燕鳳凰腳 !!!



MAKI

基本戰術

來自<<FINAL FIGHT 2>>使用武神流武術的MAKI，是CVS2中的新角色，是一個速度型的角色各方面也算十分平均。

主要是使用疾驅和逆疾驅作高速的中或下段攻擊，通常疾驅和逆疾驅都是在一些通常技後CANCEL使出。

疾驅的主要使用方法是在下中P或立中K後CANCEL之後再選擇 1)急停 2)下段攻擊 3)中段攻擊。

急停的主要功用是以下中P CANCEL後使出疾驅急停再使出 下輕K、武神獄鎖拳 或 投技 的幾種攻擊法。

下段攻擊要是使用在連續技中，單發使用時若被擋格會出現很長的硬直時間被對手反擊。

中段攻擊是最主要的攻擊技，就算被對手擋格也不會有太大的破綻。

逆疾驅和疾驅的使用方法也是在下中P或立中K後CANCEL使出，再以前跳打對手背脊，若是在版邊時可使用前跳彈牆使出 八艘腳(中K) 攻擊對手，如果是自己近版邊則使用後跳八艘腳(投技)、八艘腳(中K或重K) 也可以彈牆以中K打對手背脊。

對空方面主要是使用超強的對空技烈風腳，另外也可以使用下重P和立重K作基本技對空。

連續技 J中K(打背) >> 輕P >> 中P >> 重P >> 下重P(投技) !!!

A GROOVE OC發動 >> 立重K x N >> 下重K >> 立重K 1~2 >> 立輕P >> J重P 1~2 >> 空中 戲天狗 !!!

C GROOVE

體型大角色限定：J重K >> 立輕P >> 中P >> 下輕K >> LV2武神剛雷破 >> 中 疾驅 >> 急煞 >> 立輕P >> 中P >> 重P >> 下重P(投技空發)>> 遠立重P >> LV1鐵心崩 !!!













SAKURA

基本戰術

野蠻的學生 春日野 櫻，在校內常常以很不願停止的連續技攻擊一些個子高大的同學，務求至他人於死地，是一名恐怖份子的高層成員。

SAKURA在中距離時通常以站立中K和站立重K牽制對手，但兩者也不能CANCEL必殺技，所以有時也可以用站立中P和下中P CANCEL 波動拳 或 春風連腳 作進一步牽制。

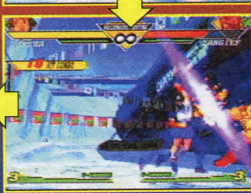
近距離時主要以下輕K>>下輕P再目押 下中P 或 站立中P 再CANCEL 必殺技 作基本的牽制及連續技，若 下輕K 擊中對手最簡單可連上 重 盛櫻拳、真空波動拳 或 春一番(若使用C GROOVE就更加恐怖)成為最基本的連續技。

連續技 下輕K 1~2 >> 下中P >> 各種超必殺技 !!!

C GROOVE J中K(打背) >> 下中P >> 重 春風連腳 >> 立輕P >> 下中K >> LV2亂櫻 >> 重 春風連腳 >> 立輕P >> 下中K >> LV1真空波動拳 !!!









A GROOVE 體型大角色限定：J重P >> 立重K >> 重 春風連腳 >> 立輕P >> OC發動 >> 立重P >> 重 盛櫻拳 x 13 >> 立輕P >> J輕K >> J重K >> J重P >> J重K (OC完結) >> 立中P >> 重 春風連腳 >> 立輕P >> 立輕K >> 重 盛櫻拳 >> 對手氣絕 J中K >> 立中P >> 重 春風連腳 >> 立輕P >> 立重P >> 真空波動拳 !!!



GAME PLAYERS GAME DATA

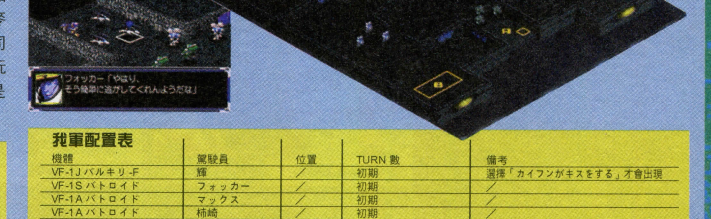
機種：Dreamcast
生產商：BANPRESTO
遊戲類型：SRPG
價格：7800 日圓
容量：GD-ROM
記憶：99 BLOCK
發售日：發售中
對應 VGA

スーパーロボット大戦α for Dreamcast

#75 BIG ESCAPE（ビッグ・エスケープ）

NEXT
強制 → #76

熟練度條件：マックス擊倒ミリア，熟練度+1
勝利條件：TURN 6 內把味方所有機體脫出宇宙空間(戰前選擇「輝がキスをする」是 TURN 8 內)
敗北條件：味方任何機體被擊倒



戰鬥前會有兩個選項(「輝がキスをする」和「カイフンがキスをする」)，選擇前者的話完成勝利條件的 TURN 數會多二回，而且明美的戀愛度亦會加1。選擇後者的話會少二回合，未沙的戀愛度會增加1點。此關的熟練度是要麥古斯（マックス）擊倒美莉亞（ミリア），而且亦會影響日後能否令她成為同伴的條件。此關玩者需要與時間鬥快，在一定時間內逃出宇宙空域去，如果玩者希望能順利完成的話，最好事先替要出場的機體裝備加速的零件，尤其是 REAL ROBOT 系的主角機呢。

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
ヌージャデル・ガー(X5or6)	ゼントラン兵	4600/170	33	／	初期	1100	／
リガード(X10)	ゼントラン兵	3200/120	32	／	初期	1100	ミンメイ人形(其中一機)
クァドラン・ロー	ミリア	5200/210	37	A	Turn 2	／	メガブースター
クァドラン・ロー(X2or4)	メルトラン兵	4000/190	34	B	Turn 2	／	／

我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
VF-1J バルキリ-F	輝	／	初期	選擇「カイフンがキスをする」才會出現
VF-1S バトロイド	フォッカー	／	初期	／
VF-1A バトロイド	マックス	／	初期	／
VF-1A バトロイド	柿崎	／	初期	／
主角機	主角	／	初期	／

#76 再見！瑪魯斯（バイバイ・マルス）

NEXT
選擇「リーン・ホースJr.」→ #77
選擇「グラン・ガラン」→ #81
選擇「ゴラオン」→ #85

熟練度條件：擊倒カムジン駕駛的グラージ，熟練度+1
勝利條件：守衛基地到 TURN 9(選擇「行かせない」變成 TURN 8)，或把敵全滅
敗北條件：敵機體入侵基地，マクロス被擊倒

我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
マクロス	グローバル	／	初期	／
自選1 母艦	／	／	初期	／
自選15 機	／	／	初期	／
ダイターン3	万丈	1	增援	／

又是一關守衛MACROSS 和基地的關數，而且還要守衛九個回合（選擇「行かせない」變成TURN 8）。由於此關的敵人數量十分之多，而且敵人的命中和回避率很高，玩者在選擇登場的駕駛員最好有「命中」、「集中」和「ひなめき」這些精神指令。如果想賺得更多金錢和經驗值的話，玩者便要主動出擊，利用地圖砲和強火的機體主動進攻，裝甲厚的機體來防守基地和MACROSS。此關万丈的泰坦3雖然會以援軍身份登場，可是只會在最後的時間出現，所以別無特的作用。戰鬥後會有分支路線的選擇，玩者可留意流程和攻略後才作出選擇。

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
グラージ	カムジン	6500/290	36	／	初期	1000	チョバムアーマー
ヌージャデル・ガー(X3or6)	ゼントラン兵	5000/190	34	／	初期	1100	／
リガード(X6or9)	ゼントラン兵	3500/120	34	／	初期	900	／
リガード武裝(X0or6)	ゼントラン兵	3800/120	33	／	初期	1100	／
ケアドゥル・マグミドラ	ゼントラン兵	46000/250	35	A	Turn 3	12000	／
グラージ(X2)	ゼントラン兵	5100/190	34	A	Turn 3	1000	／
ヌージャデル・ガー(X3or6)	ゼントラン兵	4800/180	33	A	Turn 3	1100	／
リガード武裝(X5or6)	ゼントラン兵	3800/120	32	A	Turn 3	1100	／
ヌージャデル・ガー(X3)	ゼントラン兵	4800/180	33	B	增援1	1100	／
空戰ボッド(X10)	ゼントラン兵	2200/110	32	C	增援1	500	／
リガード(X5)	ゼントラン兵	3500/120	32	D	增援2	900	／
空戰ボッド(X5)	ゼントラン兵	2200/110	32	D	增援2	500	ミンメイ人形(其中一機)
ヌージャデル・ガー(X5)	ゼントラン兵	4800/180	33	E	增援3	1100	／
空戰ボッド(X5)	ゼントラン兵	2200/110	32	F	增援3	500	／
リガード(X5)	ゼントラン兵	3500/120	32	D	增援3	900	／
ケアドゥル・マグミドラ	ゼントラン兵	46000/250	35	G	增援4	12000	／
グラージ(X3)	ゼントラン兵	5100/190	34	G	增援4	1000	／
リガード武裝(X3)	ゼントラン兵	3800/120	32	G	增援4	1100	ミンメイ人形(其中一機)

#77 來自亞古斯捷的使者（アクシズからの使者）

NEXT
強制 → #78

熟練度條件：擊倒シロッコ駕駛的ジュピトリス，熟練度+1
勝利條件：敵全滅
敗北條件：母艦被擊倒





這一關是布拉度艦隊的分支線，在戰鬥前選擇「チェーンとの約束を覺えている」的話，玩者在日後有機會取得NEW GUNDAM的武裝。此關的主要目的是擊倒斯諾哥的大軍，阿力和莎拉戰鬥會有對話EVENT發生。擊倒斯諾哥後哈曼的大軍便會出現，此時她會向布拉度大軍提出停戰建議，玩者如果選擇「ハマーンの申し出を受ける」的話便會立即停戰過版，而且亦能滿足日後令哈曼成為同伴和取得超強機體白色卡碧妮的條件之一。相反拒絕的話便要與哈曼戰鬥，不過玩者可以賺得更多金錢和經驗值。

我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
ラー・カイラム	ブライト	／	初期	／
Vガンダム	アムロ	／	初期	／
フルアーマー百式改	クワトロ	／	初期	／
スーパーガンダム	エマ	／	初期	／
自選12機	／	／	初期	／

敵軍配置表

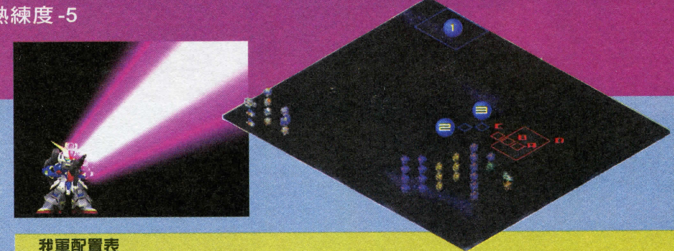
機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
ジュピトリス	シロッコ	55400/340	38	／	初期	15000	／
ドッゴーラ	ブロッホ	22400/240	36	／	初期	12000	チョバムアーマー
ドッゴーラ	ルペ	22400/240	36	／	初期	12000	プロペラントタンク
コンティオ	ゴッドワルド	5900/180	37	／	初期	3000	／
コンティオ	ゴズ	5900/180	37	／	初期	3000	／
メッサーラ	サラ	6400/220	36	／	初期	4000	バイオセンサー
ゲドラフ(X4)	ザンスカール兵	5000/130	33	／	初期	3000	／
ゾロアット(X6)	ザンスカール兵	3400/90	33	／	初期	2000	／
グワダン	ハマーン	40000/280	39	A	Turn 4 or 增援	12000	／
エンドラ(X2)	ザンスカール兵	15000/270	33	B	Turn 4 or 增援	8000	／
バウ	グレミー	4800/120	35	C	Turn 4 or 增援	1200	／
ガザD(X15)	ザンスカール兵	3000/160	33	B	Turn 4 or 增援	1200	／

#78 波雷和阿古斯捷（プルとアクシズと）

NEXT
強制 → #79

熟練度條件：敵全滅，熟練度+1／擊倒プル的キュベレイMK-II，熟練度-5
勝利條件：所有機體到達亞古斯捷(D點)
敗北條件：味方任何機體被擊倒

此關玩者會兵分兩路，首批出現的我軍要全力展開進攻擊倒敵人，以便第二批我軍能順利到達阿古斯捷。玩者留意第二批我軍會在下一版出現在阿古斯捷內，而且戰鬥目的是要營救捷度的妹妹莉娜，所以玩者最好事先替進入阿古斯捷的機體裝上加速零件。當有我軍機體接近阿古斯捷的時候，敵人便會有大批援軍出現，玩者要留意我軍不要單獨移動得太快。敵人波雷（プル）可以利用捷度（ジェドー）說得她兩次，她便會成為我方的同伴。另外，玩者的熟練如果在21以上，那麼敵人的配置便有所不同，捷度駕駛的機體亦會變成紅彗星。



敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
バウ	グレミー	7400/150	39	／	初期	1200	アポジモーター
ハンマ・ハンマ	イリア	6200/120	39	／	初期	1800	プロペラントタンク
ドライセン	オウギュスト	6400/130	38	／	初期	2500	／
エンドラ(X0or1)	ジオン兵	15000/270	35	／	初期	8000	／
ドライセン(X4or6)	ジオン兵	6000/270	34	／	初期	2500	／
ズサ(X4or6)	ジオン兵	4900/110	34	／	初期	1200	／
ガザD・MD(X6or8)	ジオン兵	4000/110	33	／	初期	1200	／
キュベレイ Mk-II	プル	4800/120	35	3	Turn 3	5600	／
ザクIII	ラカン	7600/200	40	A	增援	3500	ハイブリッドアーマー
ドライセン	アリアス	6400/130	38	B	增援	2500	／
R・ジャジャ	キャラ	5800/130	39	C	增援	1700	プロペラントタンク
ズサ(X2or4)	ジオン兵	4700/100	34	D	增援	1200	／
ガルスJ(X2or4)	ジオン兵	3800/110	34	D	增援	1100	／

我軍配置表

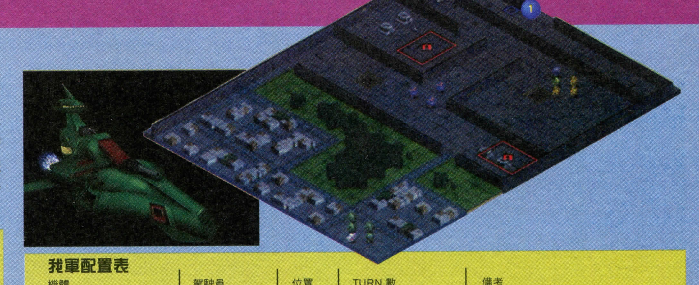
機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
ラー・カイラム	ブライト	／	初期	／
R-2 パワード	ライ	／	初期	／
Zガンダム	ルー	／	初期	／
R-1	リュウセイ	／	初期	／
ブルーガー	麗	／	初期	／
R-3	アヤ	／	初期	／
RX-7 ナウシカ	ノリコ	／	初期	／
RX-7 ジゼル	カズミ	／	初期	／
RX-7 ミーシャ	ユング	／	初期	／
主角機	主角	1	Turn2	／
Vガンダム	アムロ	1	Turn 2	／
VF-1J バルキリ-F	輝	1	Turn 2	／
VF-1S バトロイド	フォッカー	1	Turn 2	／
VF-1A バトロイド	マックス	1	Turn 2	／
VF-1A バトロイド	柿崎	1	Turn 2	／
キュベレイMk-II	プル	2	Turn 3	使用ジュドー說得プル
ドーベン・ウルフ	ジュドー	3	Turn 3	／

#79 莉娜之血（リィナの血）

NEXT
強制 → #80

熟練度條件：使用クリス說得バーニィ，熟練度+1／TURN 17內完成此關，熟練度+2／TURN 18內完成此關，熟練度+1／把敵全滅，熟練度-5
勝利條件：味方機體入侵都市，入侵後味方全體離開亞古斯捷
敗北條件：味方任何機體被擊倒

進入了阿古斯捷的我軍後，要進入敵人內部城市中的目的地。如果玩者在早前曾經用古莉斯（クリス）與敵人巴利（バーニィ）戰鬥過的話，玩者在此便能利用她說得巴利成為同伴。另外此關的大將是哈曼（ハマーン），玩者可以利用中途增援的古華多羅（クワトロ）說得她。當捷度等人到達了目的地之後，作戰目的便會變成逃出阿古斯捷，如果玩者有替機體們裝上加速零件的話，這樣便會較易取得2點的熟練度，不過玩者就算取不到熟練度，也不要把敵人全滅，因為這樣做的話便會扣掉5點熟練度。戰鬥後選擇「ジェドーに會う」的話，戀愛度便會上升1點。



敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
キュベレイ	ハマーン	16600/280	42	／	初期	12000	ハロ
ザクIII改	マシュマー	7400/190	41	／	初期	4000	對ビームコーティング
ハンマ・ハンマ	イリア	6200/120	41	／	初期	1800	／
ハンマ・ハンマ	ニー	8400/220	39	／	初期	1800	リペアキット
ハンマ・ハンマ	ランス	6200/120	39	／	初期	1800	プロペラントタンク
ザクIII	シュタイナー	6200/120	40	／	初期	3500	／
ザク改	バーニイ	3900/90	36	／	初期	1000	／
ドライセン(X3)	ネオジオン兵	6000/110	35	／	初期	2500	／
ズサ(X3)	ネオジオン兵	4700/100	35	／	初期	1200	／
ドライセン(X2)	ネオジオン兵	6000/110	36	A	增援	2500	／
ズサ(X4)	ネオジオン兵	4700/100	35	A	增援	1200	／
ガルスJ(X4)	ネオジオン兵	4700/100	35	A	增援	1100	／

我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
Vガンダム	アムロ	／	初期	／
アレックスNT-1	クリス	／	初期	／
VF-1J バルキリ-F	輝	／	初期	／
VF-1S バトロイド	フォッカー	／	初期	／
VF-1A バトロイド	マックス	／	初期	／
VF-1A バトロイド	柿崎	／	初期	／
ZZガンダム	ジェドー	／	Turn 2	／
キュベレイMk-II	ブル	／	／	到達都市後
ライディーン	洸	／	／	到達都市後
サザビー	クワトロ	／	／	到達都市後

#80 漆黑的天使駕臨（漆黑の天使來たりて）

NEXT
SUPER ROBOT 系 → #89
REAL ROBOT → #90

熟練度條件：TURN 6內達成勝利條件，熟練度+2和資金30000／TURN 7內達成，熟練度+1和資金20000／TURN 8內達成，資金10000
勝利條件：母艦移動到右下角
敗北條件：リュウセイ或母艦被擊倒



此關的敵人會有兩批，首批是古利明的初期大軍。如果玩者想取得更多的金錢和經驗值的話，那麼便要快些擊倒他們，因為在第三回合出現叛徒伊古拉姆，他會駕駛超強機體黑天使襲擊古利明大軍，之後再向玩者的大軍攻擊。或者玩者可以集中攻擊力先擊倒他，然後再繼續消滅古利明的大軍。在第三回合哈曼亦會帶領大軍前來協助古利明，由於數量不少的關係，玩者建議要善用ZZ高達的地圖砲攻擊。不過要先把捷度送到敵陣前，應該先用「集中」來提高他的回避率，然後再使用「熱血」和「必中」去消滅大批敵人，但記得要留意命中率超強的哈曼。

我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
ラー・カイラム	ブライト	／	初期	／
R-1	リュウセイ	／	初期	／
R-2 パワード	ライ	／	初期	／
R-3	アヤ	／	初期	／
自選12機	／	／	初期	／

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
レウルーラ	ナナイ	39400/300	39	／	初期	12000	／
バウ	グレミー	8000/190	41	／	初期	1200	ミノフスキークラフト
ドーベン・ウルフ	ラカン	10100/210	42	／	初期	4000	／
ヤクト・ドーガ	ギュネイ	8200/150	40	／	初期	3500	サイコフレーム
ギラ・ドーガ	レズン	7300/140	40	／	初期	3000	／
バウ	アリアス	7400/150	40	／	初期	1200	／
ザクIII(X3)	ネオジオン兵	7000/170	36	／	初期	3500	／
ドライセン(X3)	ネオジオン兵	6000/110	36	／	初期	2500	／
ギラ・ドーガ(X3)	ネオジオン兵	5700/110	36	／	初期	2800	／
ズサ(X3)	ネオジオン兵	5100/120	35	／	初期	1200	／
ガザD(X3)	ネオジオン兵	4200/180	35	／	初期	1200	／
キュベレイ	ハマーン	16600/280	44	1	Turn 2	12000	／
ゲーマルク	イリア	16600/280	42	1	Turn 2	8000	／
ゲーマルク	キャラ	16600/280	42	1	Turn 2	8000	／
ザクIII	マシュマー	8600/230	42	1	Turn 2	4000	／
ドライセン	オウギュスト	6400/130	41	1	Turn 2	2500	／
エンドラ	ゴットン	15400/290	40	1	Turn 2	8000	／
ドライセン(X3)	6000/110	37	1	／	Turn 2	2500	／
ガザD(X8)	3800/160	37	1	／	Turn 2	1200	／
アストラナガン	イングラム	40600/330	43	1	Turn 2	7000	／

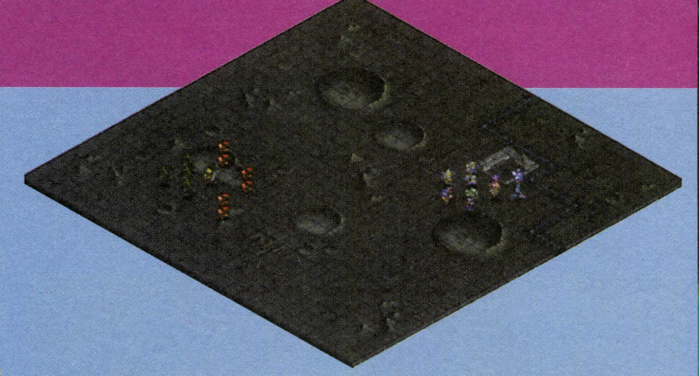
#81 JUPITER GHOST（ジュピター・ゴースト）

NEXT
強制 → #82

熟練度條件：5 TURN 內擊倒クロノクル駕駛アドラステア
勝利條件：敵全滅
敗北條件：母艦被擊倒



這一版我方的主角是烏索的V2高達，而且我方的機體只有十部。雖然與敵人的機體數量一樣，可是敵方機體的HP達30000之高。玩者要盡量利用V2高達的強大攻擊力，所以要盡量提升烏索的氣力，以便使出攻擊力較強的招式，敵人較弱的ゾロアット便是最佳的工具，不過玩者亦要懂得留力才可。在戰鬥中玩者要選擇「チェーンとの約束を覺えている」，然後再全力擊倒敵人クロノクル，這樣便能取得這關的熟練度。另外，熟練度如果在24以上的話，敵人登場的數量會比較多呢。



敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
アドラステア	クロノクル	30600/330	37	／	初期	12000	對ビームコーティング
ゲドラフ	カテジナ	5600/160	37	／	初期	3000	バイオセンサー
アドラステア	イク	30400/320	36	／	初期	12000	アポジモーター
アドラステア	ピピニーデン	30400/320	35	／	初期	12000	高性能レーダー
アドラステア	ゼントラン兵	30400/230	35	／	初期	12000	／
ゾロアット(X3or6)	ゼントラン兵	4400/140	33	／	初期	200 0	／

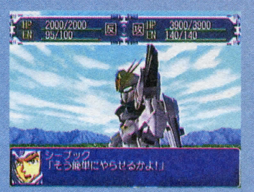
我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
主角機	主角	／	初期	／
ガンダム・ステイメン	コウ	／	初期	／
V2アサルトガンダム	ウッソ	／	初期	／
グラン・ガラン	シーラ	／	初期	／
自選6機	／	／	初期	／

#82 在宇宙盛開的妖花（宇宙に開く妖花）

NEXT
強制 → #83

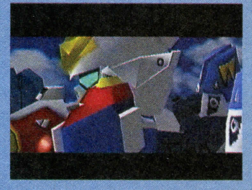
熟練度條件：選擇「シーブックを先行させる」，熟練度＋1
勝利條件：敵全滅
敗北條件：味方任方機體被擊倒



戰鬥前會出現兩個選項，玩者如果選「シーブックを先行させる」的話，熟練度便會上升一點，敵人ドレル亦會立即撤退，玩者只要擊倒カロッゾ後，所有敵人都會自動撤退，可是以利用西布頓（シーブック）說得茜茜里（セシリー）成為同伴。如果玩者選擇「シーブックを先行させない」的話，只要不說得茜茜里的情況下完成此關，而且玩者的熟練度亦是在30或以上，那麼玩者便會有機會取得隱藏機體高達F90V，但如果不說得茜茜里的話，也不能令她成為同伴和取得ビキナ・ギナ。

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
ベルガ・ギロス	ドレル	5600/180	38	／	初期	2500	アポジモーター
ベルガ・ギロス黑	ザビーネ	5600/180	39	／	初期	2500	サイコフレーム
ベルガ・ギロス(X5)	エリート兵	4400/150	35	／	初期	2300	／
ベルガ・ギロス黑(X6)	エリート兵	5200/130	35	／	初期	2500	／
ベルガ・ギロス(X4)	エリート兵	4400/130	33	／	初期	2300	／
ビギナ・ギナ	ゼシリー	3800/110	33	／	初期	1400	／
ラフレシア	カロッゾ	38400/300	A	38	11000	ミノフスキークラフト	



我軍配置表

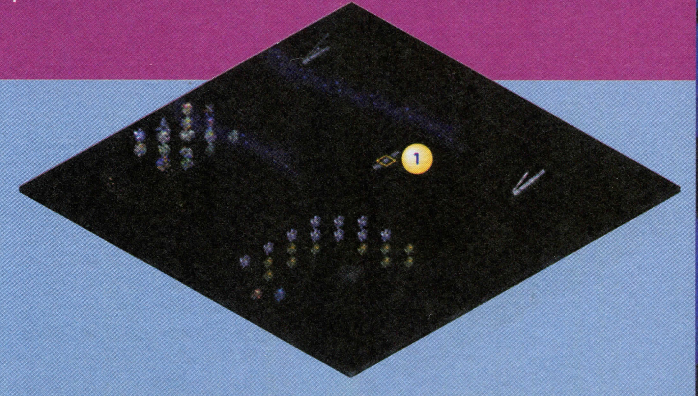
機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
主角機	主角	／	初期	／
ガンダム試作3號機	コウ	／	初期	／
V2アサルトガンダム	ウッソ	／	初期	／
サイバスター	マサキ	／	初期	／
ガンダムF91	シーブック	／	初期	／
アルトロンガンダム	五飛	1	Turn 3	選擇「シーブックを先行させる」

#83 被稱為ZERO的高達（ゼロと呼ばれたガンダム）

NEXT
強制 → #84

熟練度條件：主機說得カトル，熟練度＋1／擊倒カトル，熟練度－1
勝利條件：敵全滅
敗北條件：母艦被擊倒

此關是WINGS GUNDAM的名場面，因為卡多魯（カトル）初WINGS ZERO GUNDAM的ZERO SYSTEM所控制，因而發瘋要消滅所有人。此關TURN 2時他便會出現，這時希羅便會朝向他的位置擊倒他，如果玩者要取得這關的熟練度，戰鬥開始時便要把主角機移動到他將會出現的殖民星那裡，因為如果趕不及利用主角說得他，因而被希羅擊倒卡多魯的話，多洛華會因為救卡多魯而失蹤，熟練度亦會被扣去兩點，相反主角說得卡多魯的話便會增加一點的熟練度。無論玩者的熟練度升或降，只要WINGS ZERO事件解決了之後，所有的敵人亦會立即撤退。



敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
メリクリウス	ヒイロ	14600/170	37	／	初期	5900	／
ヴァイエイト	トロワ	12600/190	37	／	初期	5800	／
トーラス	エリート兵	4400/120	35	／	初期	1500	／
リーオー(X10)	エリート兵	4800/140	35	／	初期	1200	／
ウイングガンダムゼロ	カトル	3800/160	38	1	3	Turn 3	2400／

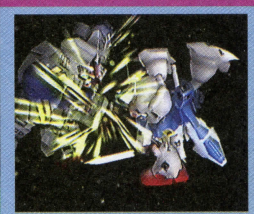
我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
グラン・ガラン	ジーラ	／	初期	／
主角機	主角	／	初期	／
自選14機	／	／	初期	／

#84 強襲、阻止限界點

NEXT
SUPER ROBOT 系 → #89
REAL ROBOT → #90

熟練度條件：把敵人ガトー的HP降低至80%以下，熟練度＋1
勝利條件：6 TURN 內コウ到處殖民星(熟練度22或以上，以下是8 TURN)
敗北條件：コウ或母艦被擊倒



此關的主角是GP-03高達，玩者要在一定時間內把GP-03移動到殖民星內（熟練度22以上是八回合，敵配置的數量亦會比較多）。如果玩者要取得熟練度的話，便要把卡圖（ガトー）的HP降低至80%以下，不過當斯雯（シーマ）出現了之後，他的氣力會變成150，如果玩者的駕駛員沒有「脫力」指令的話，那麼還是放棄攻擊卡圖比較好。因為無論用上熱血的指令，也並不能減去卡圖多少的HP。當GP-03到達目的地之後，或者卡圖的HP降低至80%以下時，所有的敵人亦會自動撤退，玩者可以選擇兩個不同的過版方法。



我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
アルトロンガンダム	五飛	／or1	初期	熟練度在22以下時是1
ガンダムデスサイズヘル	デュオ	／or2	初期	熟練度在22以下時是2
ガンダム試作3號機	コウ	／	Turn 2	／
グラン・ガラン	シーラ	／	Turn 2	／
自選12機	／	／	Turn 2	／

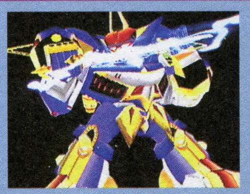
敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
グワジン	デラーズ	46600/230	41	／	初期	10000	／
ノイエ・ジール	ガトー	19400/280	40	／	初期	5000	プロペラントタンクS
ヴァロ・ヴァロ	ケリィ	16000/280	39	／	初期	3500	ハイブリッドアーマー
リック・ドムII	カリウス	5200/130	38	／	初期	1100	チョバムアーマー
ヴァル・ヴァロ(X0or2)	ジオン兵	14000/260	37	／	初期	3500	／
ムサイ改(X0or4)	ジオン兵	16000/260	36	／	初期	6000	／
ケンプファー(X0or3)	ジオン兵	5700/210	36	／	初期	1100	／
ゲルググ・J(X4or5)	ジオン兵	4400/150	36	／	初期	1000	／
ゲルググ(X0or4)	ジオン兵	4800/140	35	／	初期	1200	／
ザク改(X4or5)	ジオン兵	4500/120	35	／	初期	1000	／

#85 父親啊！接近地球了（父よ地球は近い）

NEXT
強制 → #86

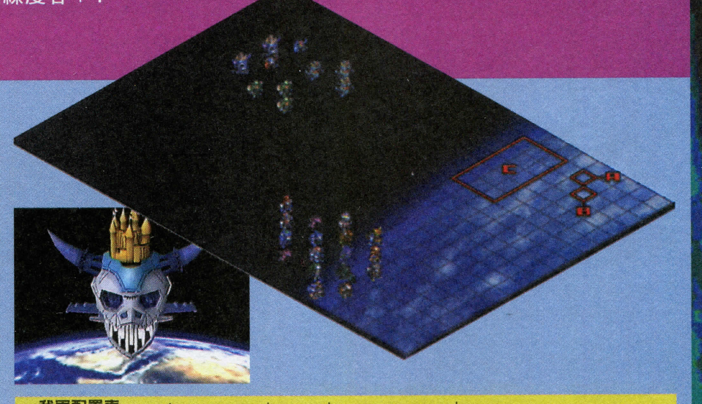
熟練度條件：擊倒ハイネル或ジャンギャル駕駛的スカールーク，熟練度各＋1
勝利條件：敵全滅
敗北條件：母艦被擊倒



這一關將會出現的敵人機體，有很多HP都會超過一萬以上，不過玩者有電磁俠兄弟和可以選15部機體之多（應該多選超級系的機體出戰），所以玩者並不需要太過擔心。敵人初期配置的機體，在第四回合完結時便會自動撤退，如果玩者擊倒敵方大將ハイネル的話他們亦會撤退。當敵人首批敵人撤退了之後，在反方向的地方又會有大批敵人出現，因此玩者在進攻第一批敵人的時候，玩者定要保留一點實力，否則的話便會有機會陷入苦戰之中。

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
スカールーク	ハイネル	35600/290	36	／	初期	10000	Iフィールド發生裝置
スカールーク	ジャンギャル	35400/290	35	／	初期	10000	／
サイモン	人工知能改	11400/160	34	／	初期	3000	／
ダイモン	人工知能改	11400/160	34	／	初期	3000	／
ドクガガ	人工知能改	7900/180	33	／	初期	1400	／
強力ナマズンゴ	人工知能改	14400/180	33	／	初期	3500	／
グレイドン	ガルーダ	26200/330	36	A	Turn 4	8200	高性能照準器
スカールーク	ド＝ズール	35400/290	34	B	Turn 4	10000	ミノフスキークラフト
バイサンガ	人工知能改	8400/190	33	C	Turn 4	1500	／
ガルムス	人工知能改	6400/290	33	C	Turn 4	1500	／



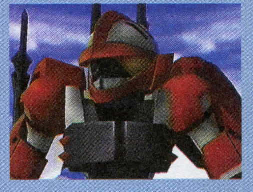
我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
コン・バトラーV	豹馬	／	初期	／
ボルテスV	健一	／	初期	／
自選14機	／	／	初期	／

#86 在靜止的黑闇之中（靜止した闇の中で）

NEXT
強制 → #87

熟練度條件：3 TURN 內擊倒第9使徒，熟練度＋2和資金10000／4 TURN 擊倒使徒，熟練度+1或ショウ說得トッド
勝利條件：七回合內擊倒使徒，之後變成敵全滅
敗北條件：七回合內不能擊倒使徒，母艦被擊倒



此關開始時敵人只有一個使徒，可是由於沒有EVA出現的關係，玩者要在三回合內打倒使徒而取得熟練度的話，玩者在選擇登場機體時，可以選擇擁有「脫力」指令的駕駛員登場，令使徒的氣力不足100時便不能打開絕對領域，之後再配合一些超級型的機體超強力攻擊下，要取得熟練度並不困難。打倒使徒後大批聖戰士的敵人出現，由於玩者的機體多數也是聖戰士或超級型的機體，所以要盡量使用「集中」和「必中」來增加命中率。玩者可以利用翔（ショウ）來說得敵人多度（ドット），這會影響日後能否說得他成為同伴。另外，玩者記得使用翔來擊倒敵人班（バーン），這亦會影響日後能否取得夜間迷彩翼霸的條件。



敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
第9使徒マトルエル	第9使徒マトルエル	28400/210	36	／	初期	8000	／
ビアレス	バーン	7200/190	38	A	增援or Turn 3	2600	プロペラントタンクS
ライネック	トッド	7900/190	39	B	增援or Turn 3	2600	／
レプラガーン(X3or4)	B.W.兵	5300/170	35	C	增援or Turn 3	2400	／
バストール(X3or4)	B.W.兵	4800/160	34	C	增援or Turn 3	2200	／
ドラムロ(X0or3)	B.W.兵	4300/120	33	C	增援or Turn 3	2000	／

我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
ダンバイン	マーベル	／	初期	／
ビルバイン	ショウ	／	初期	／
自選8機	／	／	初期	／
グレードマジンガー	鐵也	1	Turn 4	／
ビューナスA	ジュン	2	Turn 4	／
EVA 初號機	シンジ	3	Turn 6	／
EVA 貳號機	アスカ	4	Turn 6	／
EVA 零號機・改	レイ	5	Turn 6	／

#87 紅髮女 (赤い髪の女)

NEXT
強制 → #88

熟練度條件：戰鬥中選擇「基地を明け渡す」，熟練度＋1
勝利條件：敵全滅
敗北條件：被敵人入基地範圍，或母艦被擊倒



這一版最初出現的只有聖戰士的敵人，他們會以侵入極東基地為作戰目的，所以玩者要死守別讓敵人機體進入基地範圍內。玩者要留意敵人中的紅髮女(ジェリル)，把她擊倒一次之後便會巨大化和超強化，HP和各方面都會大幅度上升。玩者可以利用超級型機體，使用「必中」和「熱血」等精神指令，最好還有「脫力」來降低她的氣力，這樣便能很容易擊倒她。在戰鬥途中泰坦斯的日札會帶著大軍來接收極東基地，如果玩者選擇「基地を明け渡す」熟練度會加1，日札他們亦會立即撤退。相反他們會一同向基地進攻，玩者也不能取得熟練度，不過如果玩者想賺取金錢和經驗值的話，可以考慮不交出的答案。

我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
ダンバイン	マーベル	／	初期	／
ビルバイン	ショウ	／	初期	／
ダイターン3	万丈	／	初期	／
ダンクーガ	忍	／	初期	／
主角機	主角	／	初期	／
自選8機	／	／	初期	／
ガラリア	レプラカーン	1	初期	／
ブラックウインN	アラン	2	Turn 4	／
コン・バトラーV	豹馬	3or4	Turn 4	選擇「基地を明け渡す」是3
ボルテスV	健一	4or5	Turn 4	選擇「基地を明け渡す」是4

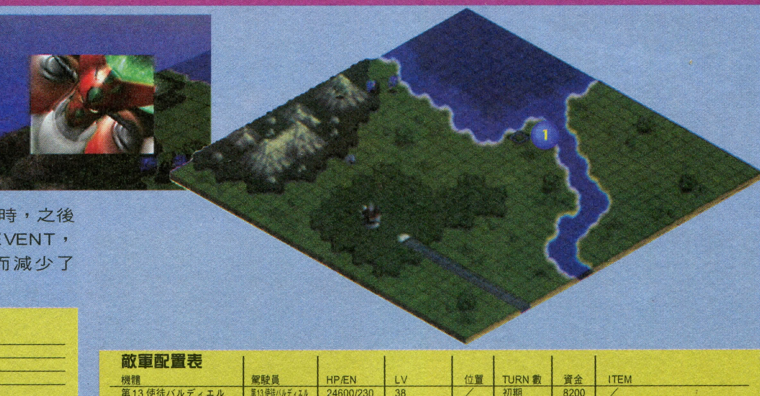
敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
ブブリィ	ミュージィ	10800/290	40	／	初期	9000	ブースター
レプラカーン	ジェリル	5700/200	40	／	初期	2400	／
レプラカーン	アレン	5700/200	40	／	初期	2400	／
レプラカーン	フェイ	5700/200	40	／	初期	2400	／
スプリガン	ショット	12400/280	40	／	初期	10000	サイコフレーム
レプラガーン(X3)	B.W.兵	5500/180	36	／	初期	2400	／
バストール(X4)	B.W.兵	5000/170	35	／	初期	2400	／
ハイパーレプラカーン	ジェリル	38600/210	40	／	被擊倒後	10000	バイオセンサー
ハンブラビ(MA)	ヤザン	6400/210	40	A	Turn 3	1700	對ビームコーティング
ハンブラビ(MA)	タンゲル	6200/190	39	B	Turn 3	1700	／
ハンブラビ(MA)	ラムサス	6200/190	39	C	Turn 3	1700	／
ギャプラン(MA)(X4)	ティターンズ兵	6400/140	35	D	Turn 3	2000	／
バイアラン(X3)	ティターンズ兵	6300/160	35	D	Turn 3	1600	／

#88 是神還是惡魔 (神か、惡魔か…)

NEXT
SUPER ROBOT系 → #89
REAL ROBOT → #90

熟練度條件：沒有
勝利條件：選擇「使徒バルディエルと戰う」，救出EVA3號的機師／「使徒バルディエルと戰わない」出現戰鬥EVENT
敗北條件：擊倒EVA3、EVA初號機的電源被切斷／選擇「使徒バルディエルと戰わない」真治被擊倒



這關又是使徒出現的版數，敵人沒有援軍和其他第三軍出現。開始時因為EVA3號機變成使徒後，因為貳號機被擊倒而令真治的氣力只有50，這是絕對不能擊倒使徒。如果選擇「使徒バルディエルと戰う」的話，玩者便要令使徒的HP降低至60%以下，這時便會出現真三一萬能俠出現的EVENT，一下只便能消滅使徒。如果選擇另一個答案時，之後初號機便會進入自動模式攻擊使徒，同樣會出現真三一萬能俠出現的EVENT，不過玩者再不需要控制而自動過版。戰鬥後會因為修理初號機而減少了40000，但這是不能避免的。

我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
EVA初號機	シンジ	／	初期	／
EVA零號機	レイ	／	初期	／
ゴラオン	エル	／	初期	／
真・ゲッター	龍馬	1	／	達成勝利條件

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
第13使徒バルディエル	第13使徒バルディエル	24600/230	38	／	初期	8200	／

#89 龍與虎 (龍と虎)

NEXT
強制 → #91

熟練度條件：沒有
勝利條件：敵全滅
敗北條件：主角或戀人被擊倒，龍虎王合体後變成味方全滅



這版是SUPER ROBOT系主角必經的版數，同時亦是取得最強主角機體的一版。此關味方登場的機體只有數部，而且還有兩部是NPC。相反敵人的機體數量很多，但當在TURN 2中出現了龍王機和虎王機合体的EVENT後，主角便會駕駛超強機體龍虎王(變形後可變虎龍王，由主角的戀人駕駛)，而且氣力亦會達到150，玩者只要善用EN，那敵人再多亦問題不大。不過玩者要留意一點，如果在龍虎合体前若向龍王機或虎王機發出攻擊，那麼熟練度便會大幅減少，這點可以緊記。另外，在戰鬥後選擇「何も聞かない」的話，戀愛度便會上升3點。

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
GR2	セルバンテス	25800/260	41	／	初期	5000	超合金ニューZ
ダイ	あしゅら	13400/290	40	／	初期	8000	超合金Z
ジェノサイダーF9(X3)	人工知能	14400/180	38	／	初期	4000	／
ザイ(X3)	人工知能改	7000/220	38	／	初期	1400	／
ゼンII(X3)	人工知能改	7700/190	38	／	初期	1200	／
龍王機	龍王機	3500/120	38	A	Turn 2	7000	／
虎王機	虎王機	3500/120	38	B	Turn 2	6800	／
グール	ブロッテン	13400/290	40	C	Turn 2		プロペラントタンクS
ジェノバM9(X3)	人工知能	7000/210	40	D	Turn 2	／	
ズー(X3)	人工知能改	7400/170	40	D	Turn 2	／	
サキ(X3)	人工知能改	6900/170	40	D	Turn 2	／	

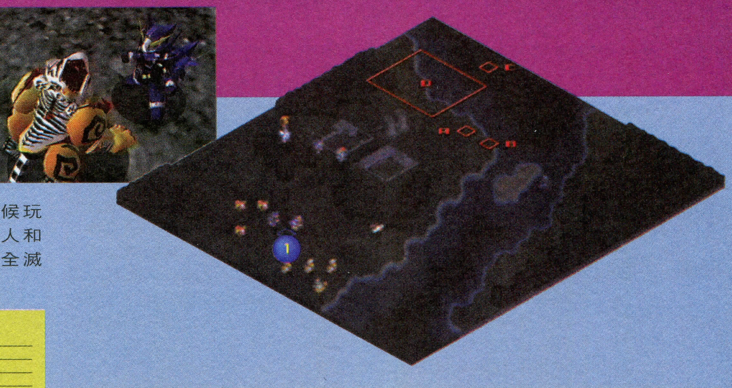
我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
グルンガスト貳式	主角	／	初期	／
サイバスター	マサキ	／	初期	／
銀鈴ロボTYPE-2	銀鈴	／	初期	／
ジャイアント・ロボ	大作	／	初期	／
ヒュッゲバインEX	イムル	／	初期	NPC
ヒュッゲバインMk-II	戀人	／	初期	NPC

#90 第三の力

NEXT
強制 → #91

熟練度條件：沒有
勝利條件：敵全滅
敗北條件：主角或戀人被擊倒，龍虎王合体後變成味方全滅



這版是SUPER ROBOT系主角必經的版數，同時亦是取得最強主角機體的一版。這一版與#89的龍與虎的情況差不多，但玩者不能讓敵人把戀人的機體擊倒。戰鬥途中會出現龍王機和虎王機向主角們襲擊，但因為主角保護戀人的心，這股力量令到機體發生了變化，成為了超強機體曉擊霸Mk-III。這時候玩者也不能太過大意，因為敵人的數量亦不少，不過只要集中鐵甲人和主角機的超強攻擊力，再配合征樹等人的遠距離支援下，要把敵全滅也不是太過困難。

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
GR2	セルバンテス	25800/260	41	／	初期	5000	超合金ニューZ
ダイ	あしゅら	13400/290	40	／	初期	8000	超合金Z
サイ(X3)	人工知能改	7000/220	38	／	初期	1400	／
ゼンII(X3)	人工知能改	7700/190	38	／	初期	1200	／
ジェノサイダーF9(X3)	人工知能	14400/180	40			4000	／
龍王機	龍王機	3500/120	38	A	Turn 2	7000	／
虎王機	虎王機	3500/120	38	B	Turn 2	6800	／
グール	ブロッケン	18000/240	40	C	Turn 2		プロペラントタンクS
ジェノバM9(X3)	人工知能	7000/210	40	D	Turn 2	／	
スー(X3)	人工知能改	7400/170		D	Turn 2	／	
サキ(X3)	人工知能改	6900/170		D	Turn 2	／	

我軍配置表

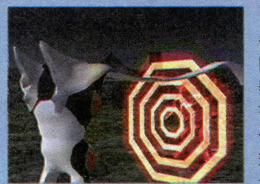
機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
ヒュッゲバインMk-II	主角	／	初期	／
グルンガスト改	イルム	／	初期	／
グルンガスト	リョウト	／	初期	／
ジャイアント・ロボ	大作	／	初期	／
銀鈴ロボTYPE-2	銀鈴	／	初期	／

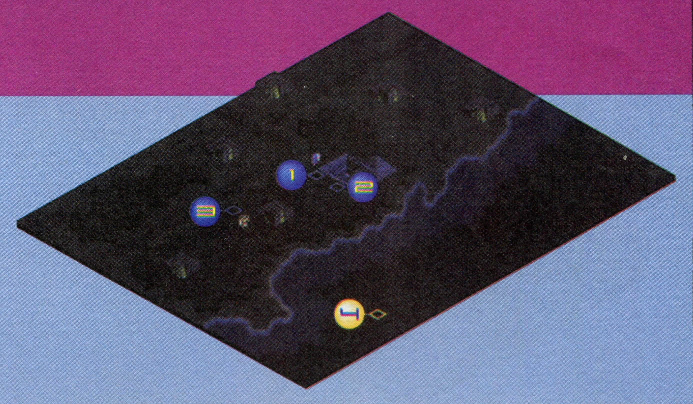
#91 男之戰鬥 （男の戦い）

NEXT
強制 → #92

熟練度條件：沒有
勝利條件：破壞第14使徒ゼルエル
敗北條件：第14使徒ゼルエル入侵Nerv本部







又是EVA著名場面之中，十四使徒一擊把貳號機擊倒後，只有零號機留下來作戰。不過如果玩者在#88中選擇「使徒バルディエルと戦う」的話，EVA3號亦會出來協助綾波麗。在第三回合万丈的泰坦3會出現助戰，這時只要利用綾波麗的「脫力」指令來令使徒的氣力下降至100以下，再配合泰坦3的「合氣」和「熱血」攻擊之下，這樣便能把使徒擊倒。如果到了第五回合仍未把使徒擊倒的話，初號機亦會出現助戰，不過卻會以暴走的狀態下擊倒使徒，可是這樣卻會換來40000的昂貴修理費。

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
第14使徒ゼルエル	第14使徒ゼル	エル	26400/230	39	／	初期	9000／
アストラナガン	イングラム	40600/330	43	4	Turn 4	／	／

我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
EVA零號機・改	レイ	／	初期	／
ダイターン3	万丈	2	Turn 3	／
EVA初號機	シンジ	3	Turn 5	／

#92 為誰響鐘 （誰がために鐘は踊る）

NEXT
強制 → #93

熟練度條件：五回合內把敵全滅，熟練度＋1
勝利條件：六回合內守衛ノリコ、カズミ和ユング，或把敵全滅
敗北條件：ノリコ、カズミ或ユング被擊倒

這版相信可以說是小型戰機大會戰，因為我方登場的機體全是未曾合体的小型戰機，或者是高達系列的核戰機等等。不過敵方的機體HP亦十分之低，是可以一擊便能消滅的程度，再加上我方小型戰機的運動性非常之高，因此並沒有太大的困難。可是玩者要保護中央那三台機體之餘，如果要取得熟練度的話，便要在五回合內把敵全滅，因此筆者建議玩者的最佳方法便是進攻。先攻距離地球較遠的兩批敵人，再全力擊倒前方的敵人是上策。不過關鍵在於玩者要善用精神指令，不要白白浪費未用的精神力呢。



敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
メギロート(X14)	人工知能	2500/160	38	／	初期	1200	／
ボアザン丹盤(X14)	帝國監察軍	1700/80	38	／	初期	500	／

我軍配置表

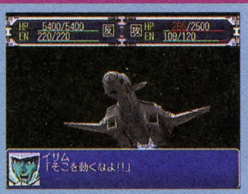
機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
マッハアタッカー	万丈	／	初期	／
ホワイトアーク	マーベット	／	初期	／
ジェットパイルダー	甲兒	／	初期	／
Gディフェンサー	カツ	／	初期	／
VF-S(S)ファイター	フォッカー	／	初期	／
ブレーンコンドル	鐵也	／	初期	／
RX-7ジゼル	カズミ	／	初期	／
RX-7ミーシャ	ユング	／	初期	／
RX-7ナウシカ	ノリコ	／	初期	／
クラウドセイバー	カンジ	／	初期	／
コア・ファイターZZ	ジェドー	／	初期	／
クインスター	ジュン	／	初期	／
コア・ファイターV2	ウッソ	／	初期	／
インパルス7	リエ	／	初期	／
コア・ファイターIIFb	コウ	／	初期	／
イーゲルファイターN	忍	／	初期	／
ボルト・フリゲート	日吉	／	初期	／
バトルマリン	ちずる	／	初期	／
バトルジェット	豹馬	／	初期	／
ボルト・クルーザー	健一	／	初期	／
真・イーグル號	龍馬	／	初期	／
真・ジャガー號	隼人	／	初期	／

#93 前進是光明、退後是絕望（進路に光明、退路に絶望）

NEXT
強制 → #94

熟練度條件：曾經通過 #66 ，イサム一回合內把敵全滅，熟練度＋２，二回合＋１／擊倒ガルド，熟練度＋１
勝利條件：守衛母艦和把敵全滅
敗北條件：母艦被擊倒／曾經通過 #66 ，イサム被擊倒





這一關我方初期配置的機體只有三部，而且敵方機體的HP 又非常之高，再加上我方的ガルド很快又會失控，所以這關可以說是非常難打。雖然武（イサム）的運動性十分之高，可是要擊倒HP 很高的戰艦級敵人，仍然會覺得力不從心。因此筆者建議玩者不要大過貪圖這版敵人的金錢，應該盡快把富士皇后號移動到左上方的地圖邊線過版，雖然途中會有GUNBASTER出現協助，可是仍然屬於敵眾我寡的情況下，因此都是盡快過版為妙。

我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
ユクセリヲン	タジロ	／	初期	／
YF-19 ファイター	イサム	／	初期	／
YF-21 ファイター	ガルド	／	初期	／
RX-7 ミーシャ	ユング	／	／	敵增援１出現後的下個回合
ガンバスター	ノリコ	／	／	敵增援２出現後的下個回合

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
メギロート(X12)	人工知能	2500/160	38	／	初期	1200	／
グァドララン・ロー	ミリア	5400/220	41	／	擊倒ガルド後	2000	高性能レーダー
メルトランディ軍標準戰艦(X2)	メルトラン兵	35000/210	39	／	擊倒ガルド後	11000	／
メルトランディ軍中型砲艦(X4)	メルトラン兵	25000/250	38	／	擊倒ガルド後	9000	／
グァドラン・ロー	メルトラン兵	4000/190		／	擊倒ガルド後	1800	／
メルトランディ軍中型砲艦(X3)	メルトラン兵	25000/250		A	Turn 4	9000	／
グァドラン・ロー(X4)	メルトラン兵	4000/190		A	Turn 4	180	／

#94 ヴァリアブル・フォーメーション

NEXT
選擇「リーン・ホースJr.」→ #95
選擇「クラン・カラン」→ #100
選擇「ゴラオン」→ #105

熟練度條件：擊倒ドレイク，熟練度＋１／擊倒イングラム，熟練度＋３
勝利條件：敵全滅
敗北條件：母艦被擊倒

我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
ビルバイン	ショウ	／	初期	／
ダンバイン	マーベル／	初期	／	
ホチューン	ニー	／	初期	／
自選１母艦	／	／	初期	／
自選６機	／	／	初期	／
SRX	リュウセイ	123	Turn 3	／
YF-19 ファイター	イサム	4	Turn 5	／
YF-21 ファイター	ガルド	5	Turn 5	／
シズラー黑	ユング	6	Turn 5	／
ガンバスター	ノリコ	7	Turn 5	／



此關除了黑天使之外，所有的敵人都是聖戰士系列的敵人，而且為數並不少。這版會有兩位敵人可以說得，分別是使用利（ニー）來說得利姆露（リムル），還有翔（ショウ）說得多度（トッド）。在第三回合黑天使會出現在D點，這時ＳＲＸ部隊會出現合體EVENT，這時雖然擊倒黑天使可以取得3點的熟練度，可是單憑一部SRX是絕對不能，玩者應等待更強的機體前來助陣再向黑天使發動攻擊，不過玩者要留意他在HP 低於80% 的情況下會撤退（筆者要把真三一的最強招改到最強後，再配合150 氣力和熱血才能取得這３點熟練度）。

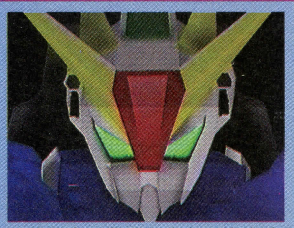
敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
スワァース	黑騎士	8800/240	45	／	初期	3000	バイオセンサー
ライネック	トッド	7700/180	44	／	初期	2600	アポジモーター
ウィル・ウィプス	ドレイク	54000/330	43	／	初期	14000	サイコフレーム
ブブリィ	ミュージィ	18000/290	43	／	初期	9000	ハイブリッドアーマー
スプリガン	ショット	25000/290	42	／	初期	10000	プロペラントタンクS
ビアレス(X4or8)	B.W.兵	6800/170	40	／	初期	2600	／
レプラカーン(X4or8)	B.W.兵	4900/150	39	／	初期	2400	／
バストール(X0or4)	B.W.兵	4400/140	38	／	初期	2200	／
ドラムロ(X0or4)	B.W.兵	4100/110	38	／	初期	2000	／
ビアレス	ニェット	7000/180	43	／	初期	2600	／
ビアレス	ダー	7000/180	43	／	初期	2600	／
ビアレス	ガラミティ	7000/180	43	／	初期	2600	／
ゲア・ガリング	ヒショット	43400/340	42	A	Turn 2	2600	リペアキットS
ビアレス	B.W.兵	6800/170	40	B	Turn 2	2600	／
ビアレス	リムル	6400/150	34	C	Turn 2	2600	／
アストラナガン	イングラム	40000/220	44	D	Turn 3	7000	イナーシャルキャンセラー

#95 達卡魯之日（ダカールの日）

NEXT
強制 → #96

熟練度條件：選擇「シャアとして應える」，熟練度＋１
勝利條件：敵全滅或クワトロ到達議事堂
敗北條件：母艦或クワトロ被擊倒



此關的故事是《Z 高達》中的名場面，化名為古華多羅的馬沙來到議事堂，揭發泰坦斯暴行的一幕。所以此關的戰鬥目的，便是保護古華多羅到達目的地。此關嘉美尤（カミーユ）的情人科（フォウ）會駕駛重高達出現，只要讓嘉美尤說得她後，再由他擊倒科的重高達，那麼科便能夠成為我方同伴。另外，戰鬥前選擇「シャアとして應える」熟練度會增加1 點，而且這亦能影響日後能否令哈曼成為我方同伴的重大條件。另外，我方援軍會亦會因應主角的類型而有所改變，超級系是一部而真實系是兩部。

我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
Zガンダム	カミーユ	／	初期	／
フルアーマー百式改	クワトロ	／	初期	／
ラー・カイラム	ブライト	／	初期	／
自選14機	／	／	初期	／
主角機	主角	1	Turn 2	／
戀人機	戀人	2	Turn 2	／



敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
バウンド・ドッグ(MA)	ゲーツ	7900/150	45	／	初期	3000	／
ハンブラビ(MA)	ヤザン	6200/190	45	／	初期	1700	プロペラントタンクS
ガブスレイ(MA)	ジェリド	6400/220	45	／	初期	1600	ブースター
バイアラン	ライラ	6700/190	44	／	初期	1600	／
バイアラン	カクリコン	6700/190	44	／	初期	1600	／
ガブスレイ(MA)	マウアー	6400/220	44	／	初期	1600	ブースター
バウンド・ドッグ(MA)	ロザミア	7900/150	44	／	初期	3000	／
ハンブラビ(MA)	ラムサス	6000/170	43	／	初期	1700	／
ハンブラビ(MA)	ダンゲル	6000/170	43	／	初期	1700	／
アウドムラ	ガディ	20600/210	42	／	初期	9000	リペアキットS
サイコガンダム	フォウ	26000/210	40	／	初期	10000	／
アッシマー(MA)(X3or4)	ティターンズ兵	6500/170	40	／	初期	2500	／
ガンダムMk-II(X6or10)	人工知能改	4900/200	40	／	初期	1200	／
ギャプラン(MA)(X3or4)	強化兵	6600/160	40	／	初期	2000	／



#96 VIBRATION (バイブレーション)

NEXT
強制 → #97

熟練度條件：沒有
勝利條件：敵全滅
敗北條件：味方全滅



此關可以說得的情況十分之多，好像使用捷度（ジェドー）和波雷（ブル）來說得波雷二世（ブルツー）（不過條件是玩者曾經在#78中用捷度來說得波雷），另外古華多羅（クワトロ）可以說得姬絲（クェス）立即成為同伴，不過這會受戰鬥前選項而有所影響。此關會出現的敵人數量十分之多，其中波雷二世被說得後會自動撤退，拿娜爾（ナナイ）與古華多羅戰鬥後亦會自動撤退。如果玩者有出阿寶（アムロ）的話，黑色三連星會集中向他作出攻擊。

我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
マクロス	グローバル	／	初期	／
キュベレイMk-II	ブル	／	初期	／
ZZ ガンダム	ジュドー	／	初期	／
フルアーマー百式改	クワトロ	／	初期	／
ラー・カイラム	ブライト	／	初期	／
自選14機	／	／	初期	／

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
ドーベン・ウルフ	ラカン	10500/230	46	／	初期	4000	ハイブリッドアーマー
ヤクト・ドーガ	ギュネイ	8600/170	45	／	初期	3500	サイコフレーム
クィン・マンサ	グレミー	20400/220	45	／	初期	11000	サイコフレーム
ギラ・ドーガ	レズン	7900/180	45	／	初期	3000	プロペラントタンクS
ザクIII	オウギュスト	8200/240	45	／	初期	3500	／
バウ	アリアス	8000/190	45	／	初期	1200	／
キュベレイMk-II	ブルツー	5600/160	41	／	初期	5600	／
ヤクト・ドーガ	クェス	7800/130	41	／	初期	3500	／
エンドラ(X2)	ジオン兵	15600/300	41	／	初期	8000	／
ドライセン(X4)	ジオン兵	7000/160	41	／	初期	2500	／
ギラ・ドーガ(X4)	ジオン兵	6700/160	41	／	初期	2800	／
キュベレイMk-II(X4)	強化兵	5400/150	40	／	初期	5600	／
リック・ドムII	ガイア	5800/190	46	C	Turn 4	1100	／
リック・ドムII	オルテガ	5800/190	45	D	Turn 4	1100	／
リック・ドムII	マッシュ	5800/190	45	E	Turn 4	1100	／
ザンジバル	マ＝クベ	18800/300	44	A	Turn 4	7000	／
ムサイ改(X2)	ジオン兵	15800/250	41	B	Turn 4	6000	／
R・ジャジャ(X5)	ジオン兵	6400/160	41	F	Turn 4	1700	／

#97 所羅馬攻略戰 (ソロモン攻略戰)

NEXT
強制 → #98

熟練度條件：戰鬥前選擇「マクロス強行突破作戰を採用する」，熟練度＋1／三回合內擊倒十二部リック・ドムII
勝利條件：敵全滅／12 TURN 內MACROSS 到達所羅門(選擇「マクロス強行突破作戰を採用する」)
敗北條件：母艦被擊倒，味方全滅

在戰鬥前會有選項出現（「マクロス陽動作戰を採用する」和「マクロス強行突破作戰を採用する」），選擇前者會兵分兩路攻入所羅門，不過勝利條件會變成把敵全滅，我軍的配置數是9部機。如果選擇後者的話，因為勝利條件要MACROSS 在十二回合內達到所羅門中心，所以可以選擇的機體亦會增加12部，也可以取得這版的勝利條件。當玩者的機體接近所羅門時，敵方的增援會馬上增加，如果敵機體ビグ・ザム和四部αアジール出現後，敵人最初的配置會馬上撤退，玩者若然想擊倒他們賺取金錢的話，那麼便要早些擊倒他們為妙。當敵人ビグ・ザム的HP下降至60% 以下時，他會使用「ド根性」、「鐵壁」和「戰慄」的精神指令一次，如果我方的史力加（スレッガー）接近他時，還會有特殊EVENT 發生呢。

我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
マクロス	グローバル	／		
自選16機	／	／		

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
ドーベン・ウルフ	ラル	10500/230	49	／	初期	4000	リペアキットS
グワジン	ドズル	46600/230	48	／	初期	10000	／
ドライセン	ガイア	7400/200	48	／	初期	2500	リペアキット
ドライセン	オルテガ	7400/200	47	／	初期	2500	リペアキット
ドライセン	マッシュ	7400/200	47	／	初期	2500	リペアキット
ヴァル・ヴァロ	トクワン	14600/290	46	／	初期	3500	／
ザクIII	クランプ	8200/240	46	／	初期	3500	／
ザクIII	コズン	8200/240	46	／	初期	3500	／
ザクIII	アコース	8200/240	46	／	初期	3500	／
ザンジバル	コンスコン	18800/290	45	／	初期	7000	リペアキットS
ザンジバル	ハモン	18800/290	44	／	初期	7000	／
ヴァル・ヴァロ(X2or3)	ジオン兵	14200/270	43	／	初期	3500	／
ザンジバル(X2)	ジオン兵	19000/290	43	／	初期	7000	／
ムサイ改(X2or3)	ジオン兵	15600/240	42	／	初期	6000	／
ドライセン(X4)	ジオン兵	7000/160	42	／	初期	2500	／
リック・ドムII(X12)	ジオン兵	5600/170	42	／	初期	1100	／
ザクIII(X5)	ジオン兵	8000/220	43	AorB	敵不足20	3500	／
ドライセン(X0or5)	ジオン兵	7000/160	42	F	敵不足20	2500	／
ハンマ・ハンマ(X5)	ジオン兵	6800/150	42	CorD	敵不足20	1800	／
ビゲ・ザム	ドズル	40400/220	48	H	グワジン被擊落	12000	Iフィールド發生裝置
慳|ジール	強化兵	22000/300	45	G	グワジン被擊落	11000	／

#98 少女們之戰 (女たちの戰)

NEXT
強制 → #99

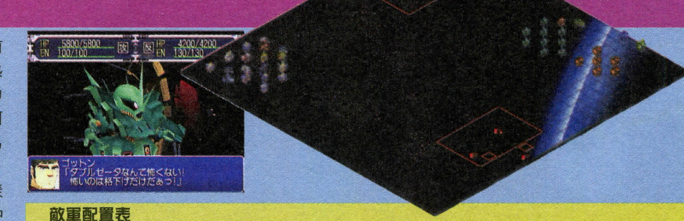
熟練度條件：選擇「ジュピトリアン部隊を追擊する」，熟練度＋1／擊倒レビ，熟練度＋1
勝利條件：敵全滅
敗北條件：母艦被擊倒



此關的所有敵軍也是女性，如果玩者在戰鬥前選擇「ジュピトリアン部隊を追擊する」的話，熟練度便會上升一點。玩者如果在#77中使用阿力（カツ）與莎娜（サラ）戰鬥過的話，這版再使用阿力會出現說得指令，不過莎娜不會成為同伴。另外，如果之前有使用龍星（リュウセイ）和莉比（リビ）戰鬥的話，這版仍要安排二人發生戰鬥，這樣才會影響日後令莉比成為同伴的條件。戰鬥完結了之後，玩者選擇「大切な仲間だから」的話，戀人度會上升一點，選擇「放っておくわけにはいかないから」的話，戀人度會上升2點。

我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
主角機	主機	／	初期	／
戀人機	戀人	／	初期	／
R-1	リュウセイ	／	初期	／
ガンダム試作3號機	コウ	／	初期	／
V2アサルトバスターガンダム	ウッソ	／	初期	／
自選1母艦	／	／	初期	／
自選12機	／	／	初期	／



敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
ガーベラ・テトラ	シーマ	8800/220	47	／	初期	2400	リペアキットS
パラス・アテネ	レコア	15600/270	46	／	初期	3000	／
メッサーラ	サラ	7000/250	46	／	初期	4000	／
ザンジバル(X0or1)	ジオン兵	18000/26043		／	初期	7000	／
ゲルググ・M(X0or9)	ジオン兵	5400/170	43	／	初期	1200	／
ゾロアット(X0or6)	ザンスカール兵	4800/180	47	／	初期	2000	／
ザンネック	ファラ	25000/310	45	A	Turn 3	13000	サイコフレーム
ドッゴーラ	ルペ	22400/240	45	B	Turn 3	12000	／
ドッゴーラ	ブロッホ	22400/240	45	C	Turn 3	12000	／
トーラス(MD) (X8)	人工知能改	6000/180	43	D	Turn 3	1800	／
ジュデッカ	レビ	58000/270	47	E	Turn 5	12000	メガブースター
ゲドラフ	カテジナ	6200/200	47	F	Turn 5	3000	アポジモーター
ハバクク(X4)	帝國監察兵	10900/300	44	G	Turn 5	1300	／
コンティオ(X4)	ザンスカール兵	6500/210	43	G	Turn 5	3000	／

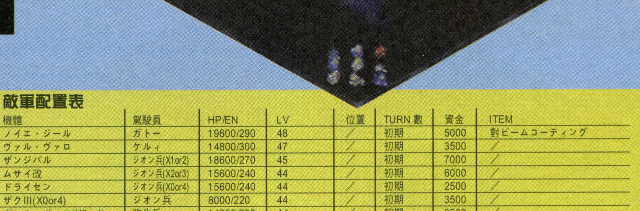
#99 越過風暴（駆け抜ける嵐）

NEXT
強制 → #110

熟練度條件：沒有
勝利條件：10回合內到達ソーラ・レイ
敗北條件：10回合內不能到達ソーラ・レイ或母艦被擊倒



此關又再是圍繞胡勒奇（コウ）和卡圖（ガトー）之間的恩怨，戰鬥前的選項只會影響敵我雙方的配置，並不會影響熟練度的升降。如果玩者曾經於#23、#23、#47中把嘉圖擊倒的話，玩者於這版可以利用胡勒奇說得卡圖，這會影響日後可否得到卡圖和GP-02。這版的勝利條件是要在十回合內，任何味方的機體到達目的地，如果玩者只希望盡快過版，而不是貪圖那些經驗和金錢的話，只要利用運動性和移動力高的機體(例如Z高達）盡快突破防線後到目的地便可。



我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
マクロス	ゲローバル	／	初期	／
フルアーマー百式改	クワトロ	／	初期	／
ガンダム試作3號機	コウ	／	初期	／
自選6機	／	／	初期	／
自選4機	／	／	Turn 3	／
自選4機	／	／	Turn 5	／

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
ノイエ・ジール	ガトー	19600/290	48	／	初期	5000	對ビームコーティング
ヴァル・ヴァロ	ケルィ	14800/300	47	／	初期	3500	／
ザンジバル	ジオン兵(X1or2)	18600/270	45	／	初期	7000	／
ムサイ改	ジオン兵(X2or3)	15600/240	44	／	初期	6000	／
ドライセン	ジオン兵(X0or4)	15600/240	44	／	初期	2500	／
ザクIII(X0or4)	ジオン兵	8000/220	44	／	初期	3500	／
ヴァル・ヴァロ(X2or4)	改化兵	14600/290	44	／	初期	3500	／
ケンプファー(X4)	ジオン兵	6100/250	43	／	初期	1100	／
ザク改(X10)	ジオン兵	5300/200	43	／	初期	1000	／
ゲルググ・J(X8or10)	ジオン兵	5000/210	43	／	初期	1000	／

#100 玻璃王國（ガラスの王國）

NEXT
強制 → #101

熟練度條件：在ヒイロ出現前ミリアルド仍生存，熟練度＋1
勝利條件：防衛基地和把敵全滅
敗北條件：被敵人入侵基地，或母艦被擊倒



此關玩者要守衛基地，絕不能讓敵人機體進入基地範圍。這一關首先要留意阿拉（アラン）的位置，雖然他距離大軍比較遠，但玩者只要在他身上使用「集中」，他可替大軍消耗不少HP（但不要擊倒他們，這可是大軍增加氣力的工具）。如果玩者想取得強勁機體多魯基斯III（トールギスIII）的話，玩者要讓美利亞魯（ミリアルド）和希羅（ヒイロ）戰鬥發生對話EVENT（美利亞魯的氣力也會變成150），這時熟練度亦能增加一點。



我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
グラン・グラン	シーラ	／	初期	／
ダイターン	万丈	／	初期	／
ブラックウイングN	アラン	／	初期	／
ウイングガンダムゼロ	ミリアルド	／	初期	／
トーラス	ノイン	／	初期	／
ビッグモスN	亮	／	初期	／
ランドクーガーN	沙羅	／	初期	／
ランドライガーN	雅人	／	初期	／
イーグルファイターN	忍	／	初期	／
自選8機	／	／	初期	／
サイバスター	マサキ	1	Turn 4	／

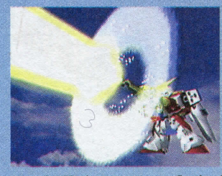
敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
アッシマー(MA)	ブラン	6900/210	43	／	初期	2500	ハイブリッドアーマー
アウドムラ	ウッダー	20600/210	41	／	初期	9000	ハイブリッドアーマー
トーラス(MD)(X20)	人工知能改	5800/170	38	／	初期	1800	／
ガンダムMk-II(X15)	人工知能改	4700/180	39	A	Turn 3	1200	／
ガンダムエピオン	ヒイロ	6000/200	42	B	Turn 5	7500	サイコフレーム

#101 王國崩壞

NEXT
強制 → #102

熟練度條件：出擊中選擇「基地を放棄し、脫出する」／四回合達成勝利條件，熟練度＋2／五回合＋1／八回合－1／九回合－2
勝利條件：選擇「基地を放棄し、脫出する」時，母艦到達東面最端／選擇「戰鬥を續行する」時，把敵全滅
敗北條件：選擇「基地を放棄し、脫出する」時，母艦被擊倒／選擇「戰鬥を續行する」時，母艦被擊擊倒，被敵人入侵基地



這一版在戰鬥中途會出現選項的版面，玩者的選擇將會影響過關的條件。如果選擇「基地を放棄し、脫出する」，熟練度會自動上升一點，過版的條件便是把母艦移動到東面的地圖邊。如果選擇「戰鬥を續行する」的話，熟練度並不會上升，勝利條件便是要一邊守著基地一邊把敵全滅。不過無論選擇那一邊，只要在TURN 4內完成勝利條件的話，熟練度便會＋2，如果在TURN 5內完成的話，熟練度便會＋1，但如果要在TURN 8才完成的話，熟練度便會扣1，TURN 9還會扣2點呢。如果玩者想取得2點的熟練度的話，應在選項前便要放棄基地攻向敵軍，這樣才能盡快達成目的呢。



我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
グラン・グラン	シーラ	／	初期	／
ガンダムデスサイズヘル	デュオ	／	初期	／
ガンダムサンドロック改	カトル	／	初期	／
アルトロンガンダム	五飛	／	初期	／
トーラス	ノイン	／	初期	／
自選12機	／	／	初期	／
ガンダムヘビーアームズカスタム	トロワ	1	Turn 4	／
ウイングガンダムゼロ	ヒイロ	2	Turn 5	／

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
アドラステア	クロノクル	／	44	／	初期	12000	アポジモーター
ゲドラフ	イク	6200/200	44	／	初期	3000	リペアキット
ゲドラフ	レンダ	6200/200	44	／	初期	3000	リペアキット
ゲドラフ	ゴズ	6200/200	44	／	初期	3000	リペアキット
リカール	ピピニーデン	14000/240	44	／	初期	8000	ブースター
ゲドラフ(X6or10)	強化兵	6000/180	40	／	初期	3000	／
リカール(X5)	強化兵	13800/230	40	／	初期	3000	／
コンディオ(X0or2)	強化兵	6500/210	39	／	初期	8000	／

#1 02 CROSS FIGHT（クロス・ファイト）

NEXT
強制 → #1 03

熟練度條件：擊倒敵艦ビショット，熟練度＋1／過版時每保留一部ミデア，熟練度 ＋1
勝利條件：最先ショウ接近乘載ドクターJ的ミデア，之後便會變成敵全滅
敗北條件：乘載ドクターJ的ミデア被擊倒，之後ショウ或母艦被擊倒



這關一開始，玩者便要盡快把聖戰士翔（ショウ）的機體，移動到乘載著DR。J的運輸船旁邊，這樣的話四部新型高達(WINGS GUNDAM系列）便會出現。玩者要在這關取得多少熟練度，全取決於玩者過版時還有多少部運輸船未被擊倒（每一部1點熟練度），所以玩者要盡快把我方援軍移動到三部運輸機的那裡，玩者可以利用戰鬥前的部署中，把一些加速的零件裝備到移動力較高和聖戰士翔的身上，這樣才能取得更多熟練度。



我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
ミデア(X3)	連邦軍兵	／	初期	NPC
グラン・グラン	シーラ	／	初期	／
ビルバイン	ショウ	／	初期	／
ダンバイン	マーベル	／	初期	／
自選8機	／	／	初期	／
ウインクガンダムゼロカスタム	ヒイロ	1	／	ショウ接觸ミデア
ガンダムデスサイズヘルカスタム	デュオ	2	／	ショウ接觸ミデア
カンダムサンドロックカスタム	カトル	3	／	ショウ接觸ミデア
アルトロンガンダムカスタム	五飛	4	／	ショウ接觸ミデア

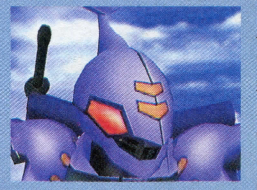
敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
ビアレス	ガラミティ	7400/200	45	／	初期	2600	／
ビアレス	ニェット	7400/200	45	／	初期	2600	／
ビアレス	ダー	7400/200	45	／	初期	2600	／
レプ・ラカーン(X5)	B.W.兵	5300/170	41	／	初期	2400	／
ビアレス(X5)	B.W.兵	7200/200	41	／	初期	2600	／
ドラムロ(X8)	B.W.兵	4300/120	40	／	初期	2000	／
ゲア・ガリング	ビショット	43600/350	43	A	Turn 3	13000	／
ビアレス(X8)	B.W.兵	7200/190	41	B	Turn 3	2600	／
ライネック(X8)	B.W.兵	7700/180	40	C	Turn 3	2600	／

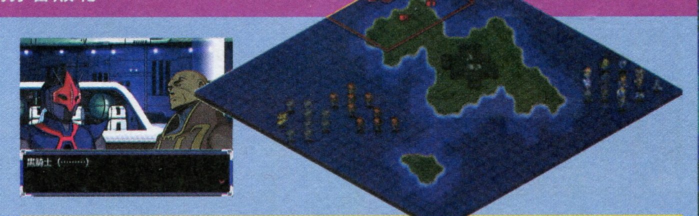
#1 03 異邦人們的歸還（異邦人達の歸還）

NEXT
強制 → #1 04

熟練度條件：選擇「申し出に應じる」，熟練度＋3／選擇「申し出に應じない」的情況下，在未達成勝利條件時把敵全滅，熟練度－10
勝利條件：選擇「申し出に應じる」，把敵全滅／選擇「申し出に應じない」，ショウ到達目的地
敗北條件：母艦被擊倒，選擇「申し出に應じない」時ショウ被擊倒亦會敗北



這關一開始便會出現大批的聖戰士的敵人，他們除了運動性高之外，一些戰艦HP更非常之高。不過到了戰鬥第二回合，敵人又再大批出現。可是這次會有一個選項供給玩者選擇(「申し出に應じる」和「申し出に應じない」)，選擇前者的話熟練度會上升三點，而且所有的敵人亦會自動撤退，玩者亦可以就此過版。如果選擇後者的話便要繼續戰鬥，直至NPC的白河愁（シュウ）到達目的地過版。玩者可以利用他到達目的地時賺取更多的經驗值和金錢，選那項需要玩者自己去衡量。如果選後者的話要留意一點，在白河愁到達目的地之前把黑天使以外的敵人全滅的話，熟練度會被扣去十點。



我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
グラン・グラン	シーラ	／	初期	／
ビルバイン	ショウ	／	初期	／
サイバスター	マサキ	／	初期	／
ヴァルシオーネ	リューネ	／	初期	／
自選8機	／	／	初期	／

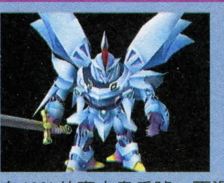
敵軍配置表

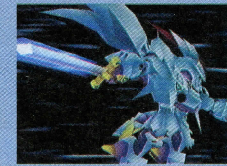
機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
ゲア・ガリング	ビショット	43600/350	46	／	初期	13000	／
ビアレス(X8)	B.W.兵	7400/200	43	／	初期	2600	／
ドラムロ(X9)	B.W.兵	4500/130	43	／	初期	2000	／
ウイル・ウイプス	ドレイク	45600/330	47	A	Turn 3	14000	／
アストラナガン	イングラム	40000/300	49	F	Turn 3	7000	／
ズワァース	黒騎士	9200/270	48	D	Turn 3	3000	／
ブブリィ	ミュージィ	11000/300	47	C	Turn 3	9000	／
スプリガン	ショット	2600/290	46	B	Turn 3	10000	／
ライネック	トッド	8100/210	46	G	Turn 3	2600	／
ライネック(X5)	B.W.兵	7900/190	43	E	Turn 3	2600	／
ズワァース(X5)	B.W.兵	9000/250	43	E	Turn 3	3000	／
レプラカーン(X6)	B.W.兵	5500/180	43	F	Turn 3	2400	／

#1 04 女王莉莉娜（女王リリーナ）

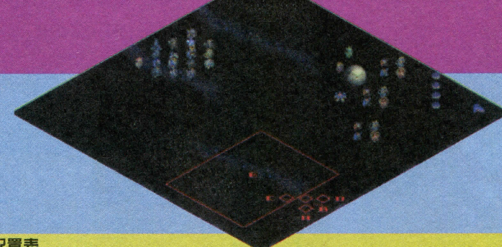
NEXT
強制 → #110

熟練度條件：沒有
勝利條件：敵全滅
敗北條件：任何母艦被擊倒





首先說說此關如果玩者的熟練度達到52或以上的話，征樹（マサキ）的魔裝機神便會得到「亂舞の太刀」的新招式。此關玩者的目的要保護HP只有40%的富士皇后號，不過其實並不需要太急趕去，因為富士皇后號可以由玩者控制，只要使用「根性」回復HP後，不要強行反擊便能和大軍會合。玩者反而要留意在第三回合出現的敵援軍，玩者只要在這時會合富士皇后便可以。此關的兩批敵人完全不同，首批是屬於超級機械人類型，而第二批會是真實型的敵人，因此玩者在選擇登場機體時，最好兩方面也最得平衡，這樣便能實行不同的戰術。



我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
グラン・グラン	シーラ	／	初期	／
ユクセリヲン	タシロ	／	初期	／
自選16機	／	／	初期	／

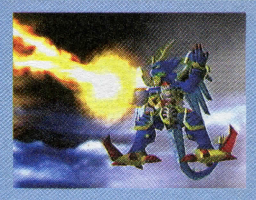
敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數		資金 ITEM
オレアンア	オレアナ	60600/230	47	／	初期	13000	對ビームコーティング
ビッグガルーダ	ガルーダ	40600/280	47	／	初期	12000	高性能照準器
グレイドン	人工知能改	26000/310	44	／	初期	8000	／
ダイモン(X3)	人工知能改	16200/150	44	／	初期	3000	／
サイモン(X3)	人工知能改	16200/150	44	／	初期	3000	／
強力ナマズンゴ(X3)	人工知能改	14400/180	43	／	初期	3500	／
ガルムス(X3)	人工知能改	6600/170	43	／	初期	1200	／
ボアザン丹盤(X4)	人工知能	3100/170	43	／	初期	500	／
ハンブラビ	ヤザン	6600/230	49	B	Turn 3	1700	ブースター
バンブラビ	ダンゲル	6400/210	48	C	Turn 3	1700	／
ハンブラビ	ラムサス	6400/210	48	D	Turn 3	1700	／
アレキサンドリア	ガディ	26600/280	47	A	Turn 3	11000	リペアキットS
ガブスレイ(X4)	ティターンズ兵	6000/200	45	E	Turn 3	1600	／
バウンド・ドッグ(X4)	強化兵	7900/150	45	E	Turn 3	3000	／
ガンダムMk-II(X10)	人工知能改	4700/180	44	E	Turn 3	1200	／

#1 05 阿修羅男爵、消散（あしゅら男爵、散る）

NEXT 強制 → #1 06

熟練度條件：兩回合內擊倒あしゅら
勝利條件：敵全滅
敗北條件：被敵人入侵極東支部基地，或母艦被擊倒



這一關不同的熟練度會影響敵援軍的數量，而且敵人最初是從海上前來的，所以玩者在選擇武器時要留意是否適合海上使用（B或以上才可以使用），例如三一萬能俠三號這些擅水戰的機體作前鋒最好不過。如果玩者在之前滿足了取得EVA3號的條件，在這關開始便能選擇這EVA3出戰。另外，玩者如選擇明日香的EVA貳號機出戰，玩者之後可以看到一些特殊的EVENT發生。這一關只要把阿修羅（あしゅら）的機體擊倒後，自然能取得這一關的熟練度。最後因為玩者在此關使用大部份也是超級機械人，玩者應該在守衛基地時使用「激勵」的精神指令，去提升那些機體的氣力。



敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
ブード	あしゅら	13800/380	42	／	初期	8000	超合金Z
ジェノサイダーF9(X5)	人工知能	14600/190	39	／	初期	4000	／
ドラゴノザウルス	人工知能改	28600/290	41	A	Turn 2	8000	／
グロッサムX2(X4)	人工知能	6500/170	39	A	Turn 2	1600	／
ガラダK7(X2)	人工知能	5200/150	39	B	Turn 3	1200	／
ダブラスM2(X2)	人工知能	5400/150	39	B	Turn 3	1200	／
トロスD7(X2)	人工知能	6000/130	39	B	Turn 3	1300	／
ジェノバM9(X0or3)	人工知能	6800/190	39	B	Turn 3	2500	／
アブドラU6(X0or3)	人工知能	7000/170	39	B	Turn 3	1100	／
グシオスIII(X2or4)	人工知能	7300/200	40	CorD	Turn 4	1500	／
ズガール(X0or1)	人工知能改	9800/200	40	D	Turn 4	4000	／
オベリウス(X0or1)	人工知能改	9600/200	40	D	Turn 4	3500	／
アルンス(X0or1)	人工知能	9400/200	40	D	Turn 4	4000	／
ピクドロン	人工知能改	45400/200	42	EorF	Turn 5	12000	／

我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
マシンガーZ	甲兒	／	初期	／
自選10機	／	／	初期	／
主角機	主角	1	Turn 5	／
戀人機	戀人	2	Turn 5	／
ジャイアント・ロボ	大作	3	Turn 5	／
銀鈴ロボTYPE-II	銀鈴	4	Turn 5	／

#1 06 魔神皇帝

NEXT 強制 → #1 07

熟練度條件：出擊中選擇「とにかく攻擊あるのみだ」的情況下，六回合把敵全滅，熟練度＋1／選擇「何とか時間を稼ぐしかねぇ」，熟練度＋1
勝利條件：敵全滅
敗北條件：甲兒被擊倒



這一版正是有魔神皇帝之稱的帝皇鐵甲萬能俠登場的版面，玩者最初只有甲兒一部機體，相反敵人的數量會有很多，HP很高的量產型鐵甲萬能俠二號也有九台。幸好甲兒的氣力有150之高，只要留在基地上不斷補給EN的話，仍可以應付不斷出現的敵援軍。在戰鬥中會有選項出現（「とにかく攻擊あるのみだ」和「何とか時間を稼ぐしかねぇ」），選前者對手數會上升一點，在TURN4時伊魯姆（イルム）會出現協助。選擇後者熟練度會上升一點，TURN 5的龍馬會前來協助（氣力也會變成150）。但無論選那一項，TURN 7時味方援軍會正式登場，不過如果玩者選前者時，又能在六回合內把敵全滅的話，同樣也能取得一點的熟練度。



敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
ミケロス	ゴーゴン	26200/390	43	／	初期	9000	ハイブリッドアーマー
ゲール	ブロッケン	14800/390	43	／	初期	8000	リペアキットS
量產型グレートマジンガー(X9)	人工知能	15000/300	41	／	初期	3800	／
ゲール	DR.ヘル	14800/390	44	AorB	Turn 3	8000	超合金Z
ハリビューンV6	人工知能	29200/310	42	CorD	Turn 3	5600	／
ジェットファイアP1	人工知能	27200/290	42	CorD	Turn 3	5500	／
ダイ(X1or2)	人工知能改	13200/270	41	CorD	Turn 3	8000	／
ゼンII(X2)	人工知能改	7700/190	40	CorD	Turn 3	1200	／
ズー(X2)	人工知能改	7600/190	40	CorD	Turn 3	1300	／
トロスD7(X0or2)	人工知能	6400/170	40	D	Turn 3	1300	／
ジェノバM9(X0or2)	人工知能	7200/230	40	D	Turn 3	2500	／
サキ(X2)	人工知能改	7100/190	40	CorD	Turn 3	1300	／

我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
マジンガイサー	甲兒	／	初期	／
自選14機	／	／	初期	／
真・ゲッター	龍馬	4	Turn 7	／

#1 07 以地球作賭注的單挑（地球を賭けた一騎討ち）

NEXT 強制 → #1 08

熟練度條件：出擊中選擇「ハイネル達を見逃す」，熟練度＋1／選擇「ハイネル達と戰う」，熟練度－1
勝利條件：擊倒ハイネル前守衛味方全機，之後變成把敵全滅
敗北條件：最先任何味方機體被擊倒，擊倒ハイネル後變成豹馬、健一或母艦被擊倒





看過此關標題的話也知道，此關開始時我方的健一會與宿敵哈爾尼（ハイネル）作單對單決鬥。健一擊倒他之後會有選擇出現。選擇「ハイネル達を見逃す」的話熟練度會上升3點，不過此關亦會完結，不需要和其他的敵援軍戰鬥。不過如果選擇「ハイネル達と戰う」，玩者便可以繼續戰鬥賺取金錢和經驗值，但熟練度亦會被扣去10點之多，而且還有未能滿足令哈爾尼成為同伴的條件。如果玩者選繼續戰鬥的話，要等到TURN 4會出現援軍，由於只有五部可以選擇，玩者應該選擇在戰場上欠缺的機體登場，以便可以合體成為超級機械人戰鬥。



敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
ボアザン丹盤	ハイネル	2100/100	45	／	初期	500	メガブースター
スカールータ	ド=ズール	35600/300	44	／	初期	500	對ビームコーティング
ボアザン丹盤(X14)	帝國監察軍兵	1700/80	42	／	初期	10000	／
サイモン	人工知能改	16200/150	43	A	Turn 3	3000	／
ダイモン	人工知能改	16200/150	43	A	Turn 3	3000	／
強力ナマズンゴ(X3)	人工知能改	14400/180	42	A	Turn 3	3500	／
バイザンガ(X6)	人工知能改	8400/190	41	A	Turn 3	1500	／
ドクガガ(X2)	人工知能改	7900/180	41	A	Turn 3	1400	／
ビックガルーダ	ガルーダ	40600/280	45	A	Turn 3	12000	サイコフレーム
強力ナマズンゴ	人工知能改	14600/190	43	C	增援	3500	／
サイモン	人工知能改	16400/160	43	C	增援	3000	／
ダイモン	人工知能改	16400/160	43	C	增援	3000	／
ドクガガ	人工知能改	8100/190	43	C	增援	1400	／
バイザンガ	人工知能改	8600/200	43	C	增援	1500	／

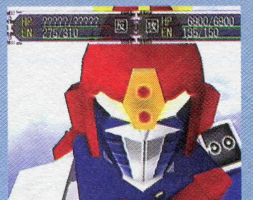
我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
我方小型戰機	／	／	初期	／
ライティーン	洸	2	Turn 3	／
自選5機	／	／	Turn 5	／

#108 給未來的回憶（思い出を未來へ）

NEXT
強制 → #109

熟練度條件：沒有
勝利條件：最初是敵全滅，把敵全滅後變成三回合內把ギルギルガン擊倒
敗北條件：最初是味方全滅，把敵全滅變成三回合內不能把ギルギルガン擊倒和母艦被擊倒





此關開始的時候，玩者應先把GUNBASTER合體，之後便揮軍南下，在TURN 3主角機亦會以援軍的身份出現。把那些HP很高的敵人全滅了之後，宇宙怪獸基魯基魯根（ギルギルガン）便會登場，此時勝利條件會變成三回合內擊倒那怪物。雖然此怪物會有一次變身的型態，不過玩者並不需要留力打它的變身型態。因為主角會有特殊EVENT發生，會令在場的機體來過全回復，包括HP、EN和SP，而且所有機體的氣力會變成150，這時候就算那怪物有多厲害，在完全回復的狀態下會很輕易獲勝。

我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
ジャイアント・ロボ	大作	／	初期	／
真・ゲッター	龍馬	／	初期	／
ライティーン	洸	／	初期	／
コン・バトラーV	豹馬	／	初期	／
ガンバスターマシン1號	ノリコ	／	初期	／
ガンバスターマシン2號	ガズミ	／	初期	／
主角機	主角	2	Turn 3	／
自選8機	／	／	Turn 3	／

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
ミケロス	ゴーゴン	26000/370	45	／	初期	9000	超合金Z
ダンテ	ダンテ	15600/280	45	／	初期	6000	／
ドラゴノザウリシ	人工知能改	28600/280	44	／	初期	8000	／
量產型グレートマジンガー(X4)	人工知能改	15400/320	43	／	初期	3800	／
ズガール	人工知能改	9400/190	43	／	初期	4000	／
アルンス	人工知能改	9200/190	43	／	初期	4000	／
オベリウス	人工知能改	8400/200	43	／	初期	3500	／
ジャラガ	人工知能改	8900/200	43	／	初期	3000	／
ギルギルガン	人工知能改	45400/320	45	A	敵全滅	10000	／
メカギルギルガン	人工知能改	52400/320	45	／	敵全滅	12000	超合金ニューZ

#109 在父親的懷內哭吧！（父の胸の中で泣け！）

NEXT
強制 → #110

熟練度條件：沒有
勝利條件：敵全滅，或把ボルテスV接近捕捉了剛健太郎的スカールーク
敗北條件：母艦被擊倒



此關又再是健一和哈爾尼（ハイネル）的恩怨，不過開始時GUNBASTER會向真三一萬能俠學招式。這一關出現的敵人HP很高，而且數量亦不少，不過如果玩者要快速過版的話，只要健一的V型電磁俠與哈爾尼的機體接觸，便會發生救出剛健太郎的特殊EVENT出現，之後所有敵人也會自動撤退過版。如果把哈爾尼擊倒的話，其他的敵人亦會自動撤退，但是卻不能令哈爾尼日後成為同伴的條件。另外，如果玩者不想損失那些金錢和經驗值的話，那麼玩者不要讓V型電磁俠上得太前，待消滅其他敵人後再行動。



敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
スカールーク	ハイネル	35600/300	47	／	初期	10000	／
スカールーク	ジャンギャル	35600/300	46	／	初期	10000	アポジモーター
スカールーク	帝國監察軍兵	35400/290	45	／	初期	10000	／
強力ナマズンゴ(X6or7)	人工知能改	14400/180	44	／	初期	3500	／
バイザンガ(X6or7)	人工知能改	8600/200	43	／	初期	1500	／
ドクガガ(X4or7)	人工知能改	8100/190	43	／	初期	1400	／
ボアザン丹盤(X9or10)	帝國監察軍兵	2700/130	43	／	初期	500	／

我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
真・ゲッター	龍馬	／	初期	／
コン・バトラーV	豹馬	／	初期	／
ガンバスター	ノリコ	／	初期	／
ボルテスV	健一	／	初期	／
自選8機	／	／	初期	／

#110 自護的幻像（ジオンの幻像）

NEXT
強制 → #111

熟練度條件：出擊中選擇「停戰協定を受け入れない」，熟練度＋5
勝利條件：我方機體在四回合內到コロニレーザー砲，到達後五回合內把敵全滅
敗北條件：任何母艦被擊倒



這版正是「一年戰爭」的最後舞台，玩者要與自護軍的撒比家來個了斷。玩者開始是要兵分兩路進攻，兩台母艦也會帶同六台機體前進。由於玩者要在四回合內進入太陽砲內，因此玩者要選擇一些機動力和運動性良好的機體在第一批跟MACROSS前進。而第二批玩者可以選一些攻擊力較強的超級機體出戰，方便玩者對付那些裝甲和HP也高的戰艦。在太陽砲前會有很多強力機體阻礙著，不過如果之前若滿足了說得波雷二世（ブルツー）的條件，利用捷度說得她後再擊倒她，這樣她過版後便能成為同伴。玩者要小心TURN三在中間出現的敵援軍，第一批軍不要理會他們繼續前進。我方機體進入太陽砲後基力（ギレン）便會登場，如果在四回合完結前擊倒他的話，玩者便能取得1點熟練度。在TURN 5時基力的妹妹會登場，並且會向玩者提出停戰協議，如果玩者答應她的話（選擇「停戰協定を受け入れる」），玩者的熟練度會上升五點，並且她們會立即撤退，不過會損失很多經驗值和金錢呢。

我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
グラン・ゲラン	シーラ	／	初期	／
マクロス	グローバル	／	初期	／
自選6機	／	／	初期	／
自選6機	／	／	初期	／

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
ドーベン・ウルフ	ラカン	／	51	／	初期	4000	ハイブリッドアーマー
寤Dアジール	シャリア	23000/230	50	／	初期	11000	ハイオセンーサー
クイン・マンサ	グレミー	20600/230	50	／	初期	11000	サイコフレーム
バウ	アリアス	8200/210	50	／	初期	1200	／
ヤクト・ドーガ	ギュネイ	8800/180	50	／	初期	3500	プロペラントタンク
ゲーマルク	強化兵	17000/300	47	／	初期	8000	／
サイコガンダムMk-II	ブルツー	36000/220	47	／	初期	12000	／
ドーベン・ウルフ(X3)	ネオ・ジオン兵	7300/220	47	／	初期	4000	／
エントラ(X2)	ネオ・ジオン兵	16000/320	46	／	初期	8000	／
エンドラ(X2)	ネオ・ジオン兵	15000/320	46	／	初期	8000	／
キュベレイMk-II(X3)	強化兵	5400/150	46	／	初期	5600	／
バウ(X3)	ネオ・ジオン兵	7800/150	46	／	初期	1200	／
ゲール	DR.ベル	14600/370	50	A	Turn 3	8000	超合金ニューZ
ゲール	ブロッケン	14600/370	49	B	Turn 3	8000	超合金Z
ジェットファイヤーP1	人工知能	27400/300	48	C	Turn 3	5500	／
ハリビューンV6	人工知能	29400/320	48	C	Turn 3	5600	／
量產型グレートマジンガー(X3)	人工知能	15000/300	46	C	Turn 3	3800	／
量產型ゲッタードラゴン(X3)	人工知能	14000/100	46	C	Turn 3	3800	／
ピクドロン	人工知能改	45600/250	48	D	增援orD	12000	／
ギラ・ドーガ	レズン	8100/200	50	F	增援1	3000	リペアキット
トロス	ギレン	52600/250	50	E	增援1	12000	ベガブースター
寤Dアジール(X2)	強化兵	22400/200	47	G	增援1	11000	／
ギラ・ドーガ(X3)	ネオ・ジオン兵	6700/160	46	G	增援1	2800	／
ザクIII(X3)	ネオ・ジオン兵	8000/220	46	G	增援1	3500	／
ザンジバル(X2)	ジオン兵	18800/280	46	G	增援1	7000	／
ハンマ・ハンマ(X3)	ネオ・ジオン兵	6800/150	46	G	增援1	1800	／
グワジン	キシリア	47000/250	50	H	增援2	10000	サイコフレーム
ザンジバル	マ＝クベ	19000/290	48	I	增援2	7000	／
ゲーマルク(X2)	強化兵	17000/300	47	J	增援2	8000	／
R・ジャジャ(X3)	ジオン兵	6400/160	46	J	增援2	1700	／
ドライセン(X3)	ジオン兵	6000/100	46	J	增援2	2500	／

#111 在天使之輪上（天使の輪の上で）

NEXT
選擇「アクシズ」→ #112
選擇「エンジェル・ハイロゥ」→ #115

熟練度條件：選擇「作戰を引き受ける」，熟練度＋2／選擇「作戰を引き受けない」，熟練度＋1
勝利條件：味方機體到達特定地點
敗北條件：リュウセイ、ウッソ、ヒイロ或ゴラオン被擊倒，選擇「作戰を引き受けない」時リュウセイ不會被計算在內

戰鬥前會有選項出現(「作戰を引き受ける」和「作戰を引き受けない」)，選前者會增加兩點的熟練度，而且初期大部份的機體要到第三回合才能移動。相反選擇後者熟練度不會有變化，最初配置亦只有兩台。但是無論選擇那一項，此關的作戰目的是要我方的任何機體進入天使之輪（黃色球體）的中央地方，不過如果進入中央的是烏索（ウッソ）或希羅（ヒイロ）的話熟練度亦會加一點。另外，如果把敵方的斯諾e哥（シロッコ）擊倒的話，還可以取得2點的熟練度。此關的敵人非常厲害，無論是裝甲和HP，還是命中和迴避率都十分之高，玩者要選擇聖戰士翼霸和一些超級機體人以「必中」和「集中」來決勝負。戰鬥後會有分支選項出現，請留意。

我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
ゴラオン	エレ	／	初期	／
グランゾン	シュウ	／	初期	／
主角機	主角	／	初期	／
SRX	リュウセイ	／	初期	／
ライディーン	洸	／	初期	／
ウイングガンダムゼロカスタム	ヒイロ	／	初期	／
V2 バスター	ウッソ	／	初期	／
YF-21 ファイター	ガルド	／	初期	／
YF-21 ファイター	イサム	／	初期	／
自選6機	／	／	初期	／

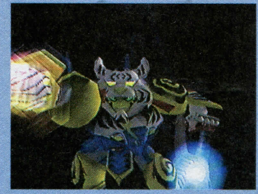
敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
ジュピトリス	シロッコ	55400/340	52	／	初期	15000	ミノフスキードライブ
アドラステア	クロノクル	31200/370	51	／	初期	12000	アポジモーター
ザンネック	ファラ	25600/330	51	／	初期	13000	高性能標準器
ゴトラタン	カテジナ	17800/340	51	／	初期	9000	アポジモーター
アドラシテア	タシロ	31200/370	51	／	初期	12000	Ｉフィールド發生裝置
ハンブラビ	ヤザン	6600/230	51	／	初期	1700	／
ドッゴーラ	ブロッホ	22600/250	50	／	初期	12000	／
ドッゴーラ	ゴッドワルド	22600/250	50	／	初期	12000	／
アドラステア	イク	31200/370	50	／	初期	12000	プロペラントタンクS
ドッゴーラ	ルベ	22600/250	50	／	初期	12000	／
ガーベラ・テトラ	シーマ	9400/270	50	／	初期	2400	／
メッサーラ	サラ	7600/310	49	／	初期	4000	／
ドゴス・ギア	ガディ	51000/340	49	／	初期	13000	／
ハンブラビ	ラムサス	6600/230	49	／	初期	1700	／
ハンブラビ	ダンゲル	6600/230	49	／	初期	1700	／
バラス・アテネ	レコア	16000/290	49	／	初期	3000	／
メリクリウス(X3)	人工知能改	14800/180	47	／	初期	5900	／
ヴァイエイト(X3)	人工知能改	12800/200	47	／	初期	5800	／
トラース(MD) (X4)	強化兵	6000/180	46	／	初期	1800	／
アドラステア	ビビニーデン	31000/350	50	AorB	增援 or Turn 3	12000	／
アドラステア(X4)	強化兵	30600/330	47	CorD	增援 or Turn 3	12000	／
グドラフ	ゴス	6000/180	50	E	增援 2	3000	／
グドラフ(X8or10)	強化兵	5800/180	47	F	增援 2	3000	／

#112 給神之國的誘惑（神の國への誘惑）

NEXT
強制 → #113

熟練度條件：リュウセイ和ヴィレッタ戰鬥，主角和ヴィレッタ戰鬥，マサキ和ヴィレッタ戰鬥，忍和シャピロ戰鬥，每發出以上一種情況，熟練度＋1
勝利條件：敵全滅
敗北條件：味方任何機體被擊倒



在#111完結時選擇「アクシズ」的話便會來到此關，而這關也只有五個回合可以玩的，所以玩者若要賺取更多金錢的話便要及早。在第二回合中沙羅會變成不能移動而撤退，但過版後琉璃（リューネ）、雅也（アヤ）、戀人和沙羅也會被敵人捉去。玩者如果想取得四點的熟練度的話，只要使用主角、龍星（リュウセイ）、忍、征樹（マサキ）和敵人韋利達（ヴィレッタ）發生戰鬥對話EVENT便可，但一個人的EVENT也可以取得一點的熟練度。

我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
主角機	主角	／	初期	／
戀人機	戀人	／	初期	／
イーグファイターN	忍	／	初期	／
ランドクーガーN	沙羅	／	初期	／
R-1	リュウセイ	／	初期	／
R-3 パワード	アヤ	／	初期	／
サイバスター	マサキ	／	初期	／
ヴァルジオーネ	リューネ	／	初期	／

敵軍配置表

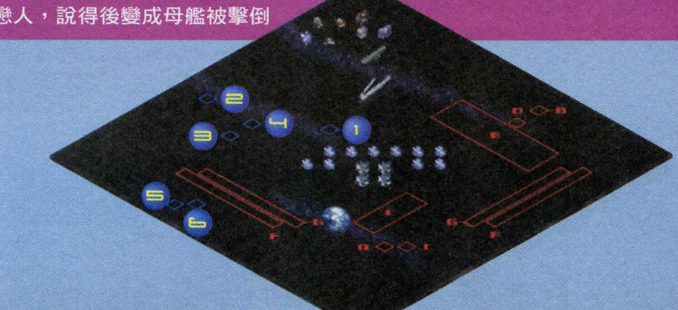
機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
エゼキエル	人工知能	18600	48	／	初期	3200	／
ハバクク(X4)	人工知能	10100	48	B	敵全滅後	1300	／
メギロート(X12)	人工知能	2900	48	A	敵全滅後	1200	／
アンティノラ	シャピロ	38600	51	C	Turn 2	8000	／
アンティノラ	ヴィレッタ	38600	51	D	Turn 2	8000	／
エゼキエル(X4)	親衛隊兵	18000	48	E	Turn 2	3200	／
ゼカリア(X4)	親衛隊兵	5000	48	E	Turn 2	1400	／

#113 CROSS TARGET（クロス・ターゲット）

NEXT
強制 → #114

熟練度條件：選擇「忍達を止める」，熟練度＋1／擊倒ユーゼス駕駛的アンティノラ，熟練度＋1
勝利條件：首先說得アヤ、リューネ、沙羅和戀人，之後變成把敵全滅
敗北條件：初期味方配置的機體被擊倒、擊倒アヤ、リューネ、沙羅和戀人，說得後變成母艦被擊倒

這一版的故事承接前一話，四名女子被迷惑捉去，因此與他們有關的主角們便要求深入敵陣取人。因為馬沙等人不同意衝動的行營救行動，於是忍和征樹他們便自動出擊。此時玩者會有選項出現(「忍達を止める」和「忍達を止めない」)，選前者熟練度會上升一點，但戀人度會下降一點，不同的選擇初期和援軍都有所不同。無論選擇那一項，主角、龍星(リュウセイ)、忍和征樹(マサキ)四人，都要分別向四位被捉的人說得，主角是戀人、龍星是雅也（アヤ）、忍是沙羅、征樹是琉璃（リューネ）。說得成功後敵我雙方也會有新援軍出現，真正的戰鬥現在才開始。



我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
主角機	主角	／	初期	／
イーグファイターN	忍	／	初期	／
ランドラオガN	雅人	／	初期	／
ビッグモスN	亮	／	初期	／
ガンバスター	ノリコ	／	初期	／
サイバスター	マサキ	／	初期	／
R-1	リュウセイ	／	初期	／
R2 パワード	ライ	／	初期	／
ダイターン3	万丈	／	／	救出女角後
グランゾン	シュウ	／	／	救出女角後
自選5機	／	／	／	救出女角後

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
アンティノラ	人工知能	38000/300	48	／	初期	8000	／
ハバクク(X0or16)	人工知能	9900/250	48	／	初期	1300	／
メギロート(X10)	人工知能	2900/180	48	／	初期	1200	／
アンディノラ	ユーゼス	38000/300	52	AorB	救出女角後	8000	／
ジュデッカ	レビ	58400/270	50	CorD	救出女角後	12000	／
エゼキエル(X5or10)	親衛隊兵	18000/270	48	F	救出女角後	2300	／

#114 戰士再現 （戰士、再び…）

NEXT
強制 → #118

熟練度條件：ジュドー和ハマーン戰鬥，熟練度＋1
勝利條件：ハマーン登場後，擊到ハマーン駕駛的キュベレイ
敗北條件：ジュドー或母艦被擊倒



如果玩者的熟練度在42或以上的話，玩者便能取得ZZ高達的全套武裝。玩者初期只有捷度（ジェドー）一人，要在第三回合古華多羅（クワトロ）和嘉美尤（カミーユ）會前來協助。此關的敵人HP十分高，玩者要使用多些超級機械人來對付。不過其中敵人馬士文（マシュマー）要留意，當他的機體HP低至60%以下時，他便會使用「奇蹟」精神指令，這樣我軍會非常之危險，因此最佳的方法是一擊消滅為上上之策。另一位要注意的人是哈曼（ハンマー），如果玩者在之前有說得她的話，這次只要順序由古華多羅、嘉美尤和捷度攻擊她一次，然後再由捷度攻擊她多一次，她日後會成為我方的同伴。

我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
フルアーマーZZガンダム	ジュドー	／	初期	／
Zガンダム	カミーユ	2	Turn 3	／
フルアーマー百式改	クワトロ	1	Turn 3	／
自選1 母艦	／	3	Turn 3	／
自選11 機	／	／	Turn 3	／

敵軍配置表

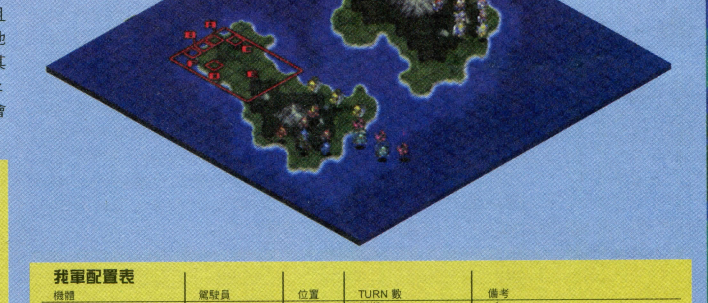
機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
ザクIII改	マシュマー	9400/290	55	／	初期	4000	リペアキットS
竜Dアジール	イリア	22800/220	54	／	初期	11000	バイオセンサー
エンドラ	ゴットン	16200/340	52	／	初期	8000	／
グワダン	ネオ・ジオン兵	41000/330	52	／	初期	12000	／
トーベン・ウルフ(X5)	ネオ・ジオン兵	10500/230	50	／	初期	4000	／
ザクIII(X5)	ネオ・ジオン兵	8200/240	50	／	初期	3500	／
ガザD(X5)	ネオ・ジオン兵	5200/250	50	／	初期	1200	／
バウ(X5)	ネオ・ジオン兵	8000/190	50	／	初期	1200	／
ドライセン(X5)	ネオ・ジオン兵	7200/180	49	／	初期	2500	／
ガザD(X5)	ネオ・ジオン兵	5200/250	48	／	初期	1200	／
ゲーマルク	キャラ	17200/320	53	A	增援1	8000	プロペラントタンクS
ゲーマルク	ニー	17200/320	52	B	增援1	8000	／
ゲーマルク	ランス	17200/320	52	C	增援1	8000	／
竜Dアジール	強化兵	22000/180	51	D	增援1	11000	／
エンドラ(X0or1)	ネオ・ジオン兵	16000/280	51	D	增援1	8000	／
バウ(X0or4)	ネオ・ジオン兵	8000/190	50	D	增援1	1200	／
ハンマ・ハンマ(X0or4)	ネオ・ジオン兵	7000/170	49	D	增援1	1800	／
キュベレイ	ハマーン	16600/280	53	E	增援2	12000	ハロ
ゲーマルク(X2)	強化兵	17000/300	53	F	增援2	8000	／
竜Dアジール(X2)	強化兵	22400/180	52	F	增援2	11000	／

#115 給勝者和敗者的祝福 （勝者と敗者に祝福を）

NEXT
強制 → #116

熟練度條件：沒有
勝利條件：敵全滅
敗北條件：母艦被擊倒

在#111中選擇「エンジェル・ハイロゥ」的話便會前來這版，而且出現的敵人亦與之前那話的敵人一樣，HP、裝甲和運動性都十分之高，而且數量也不少。玩者應該盡量利用一些擁有「魂」這精神指令的駕駛員使用地圖砲，這樣會較為有效地削減敵機的HP。在第四回合會有敵援軍出現，其中美利亞度（ミリアルド）會駕駛多魯基斯III登場，玩者只要使用希羅（ヒイロ）擊倒他的話，日後便有機會得到他成為同伴，當然多魯基斯III亦會成為玩者的強力機體。



敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數		資金 ITEM
ゴトラタン	カテジナ	17600/320	53	／	初期	9000	ハロ
リグ・コンティオ	クロノクル	18600/200	52	／	初期	8000	高性能レーダー
アドラステア	タシロ	30600/330	51	／	初期	12000	リペアキットS
ドッゴーラ(X2)	強化兵	22000/220	50	／	初期	12000	／
ゲドラフ(X3)	強化兵	5000/130	49	／	初期	3000	／
コンティオ(X3)	強化兵	5500/160	49	／	初期	3000	／
ヴァイエイト(X2)	人工知能改	12000/160	48	／	初期	5800	／
メリクリウス(X2)	人工知能改	14000/140	48	／	初期	5900	／
トールギスII	トレーズ	20000/190	55	B		5500	メガブースター
トールギスIII	ミリアルド	20600/180	55	C		6000	リペアキットS
ガンダムエピオ・バード型態	ドロシー	6600/170	52	D		7500	バイオセンサー
ヴァイエイト(X4)	人工知能改	12000/160	49	E		5800	／
メリクリウス(X4)	人工知能改	14000/140	49	E		5900	／

我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
V2アサルトバスターガンダム	ウッソ	／	初期	／
ウイングガンダムゼロカスタム	ヒイロ	／	初期	／
自選1 母艦	／	／	初期	／
自選6 機	／	／	初期	／
自選8 機	／	／	Turn 2	／

#116 至少要像人 （せめて、人間らしく）

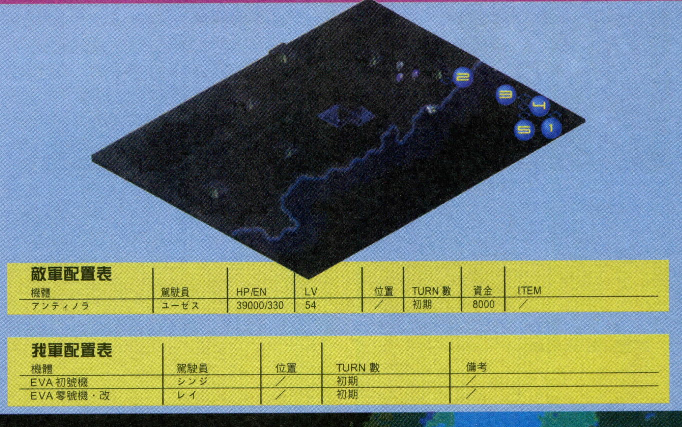
NEXT
強制 → #117

熟練度條件：選擇「出擊する機會をうかがう」的情況下，把ユーゼス駕駛的アンティノラ擊倒
勝利條件：敵全滅
敗北條件：選擇「今すぐ出擊する」的情況下，EVA初號機暴走或レイ被擊倒／選擇「出擊する機會をうかがう」的情況下母艦被擊倒



由於明日香在出戰之後被精神污染，於是真治等人便要設法營救。此時會有選項出現(「今すぐ出擊する」和「出擊する機會をうかがう」)，選擇前者的話並不需要玩者進行遊戲，只要雙方都不動手到第三回合，零號機便會向敵人展開自爆攻擊，之後此關便會完結。不過如果選擇後者的話，玩者要擊倒敵人才能過版，如果能在三回合內完成的話，玩者還可以取得2點的熟練度，方法好像對付使徒一樣，先將敵人的氣力下降，接著便使用全力向它攻擊便可，這一版無論那一個選項都會很短。





敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
アンティノラ	ユーゼス	39000/330	54	／	初期	8000	／

我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
EVA 初號機	シンジ	／	初期	／
EVA 零號機・改	レイ	／	初期	／

#117 最後的使者 （最後のシ者）

NEXT
強制 → #118

熟練度條件：主角擊倒渚カヲル，熟練度＋1
勝利條件：擊倒渚カヲル
敗北條件：味方任何機體被擊倒



這版又是EVA的著名場面，最後使徒以EVA貳號機的新駕駛員身份進入NERV本部，並且要進行最後的計畫。此關為了要阻止渚，真治便要對付他和EVA貳號機。此關登場的我軍只有EVA初號機、主角機和真三一萬能俠，如果有取得帝皇鐵甲萬能俠的話亦會在此登場。由於敵人只有渚一個人，所以亦沒有什麼戰術可講，全力擊倒他吧。



我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
EVA 初號機	シンジ	／	初期	／
主角機	主角	／	初期	／
真・ゲッター1	龍馬	／	初期	／
マジンカイザー	甲兒	／	初期	／

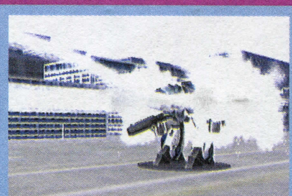
敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數		資金 ITEM
渚カヲル	渚カヲル	30600/230	53	／	初期	10000	／

#118 命運之箭 （運命の矢）

NEXT
強制 → #119

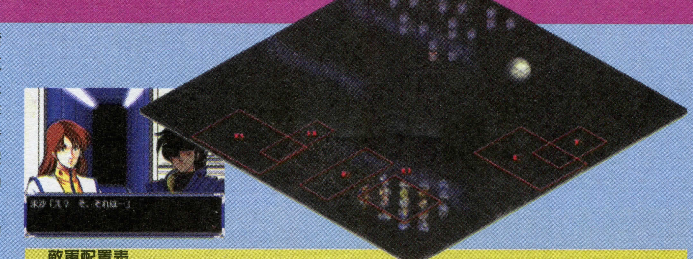
熟練度條件：出擊前選擇「ロンド＝ベル隊」，熟練度＋1／選擇「ロンド＝ベル隊」的情況下九回合內把敵全滅，熟練度＋2，十回＋1，十一回合－2
勝利條件：敵全滅
敗北條件：母艦被擊倒



由於地面的敵人都差不多消滅了，現階段只剩下外星人和MACROSS的敵人，這一版又正是MACROSS的敵人。因為是MACROSS敵人的關係，敵人的運動性非常之高，亦有很多HP很高的戰艦級敵人登場，而且數量並不少。戰鬥前如果玩者選擇「ロンド＝ベル隊」的話，熟練度和登場的機數也會上升。敵人有位女將美莉雅（ミリア），如果之前一直有滿足令她成為同伴的條件，這裡也要使用馬古斯（マックス）攻擊她，令她HP低過50%便會撤退。玩者這時只要把敵全滅之後，過版後她便會正式成為同伴。

我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
YF-21 ファイター	ガルド	／	初期	／
YF-19 ファイター	イサム	／	初期	／
VF-1A(S)ファイター	柿崎	／	初期	／
VF-1J(S)ファイター	輝	／	初期	／
VF-1S(S)ファイター	マックス	／	初期	／
自選14機	／	／	初期	／



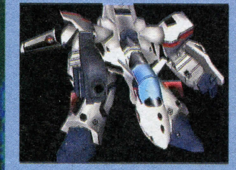
敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
クァドラン・ロー	ミリア	5600/230	54	／	初期	2000	／
メルトランディ軍標準戦艦(X2)	メルトラン兵	35400/230	52	／	初期	11000	／
クァドラン・ロー(X5)	メルトラン兵	4400/210	52	／	初期	1800	／
メルトランディ軍中型砲艦(X2)	メルトラン兵	25400/270	51	／	初期	9000	／
クァドラン・ロー(X12)	メルトラン兵	4400/210	51	／	初期	1800	／
メルトランディ軍中型砲艦(X2)	メルトラン兵	25400/270	51	A	Turn 4	9000	／
クァドラン・ロー(X4)	メルトラン兵	4400/210	51	A	Turn 4	1800	／
メルトランディ軍標準戦艦	メルトラン兵	35400/230	53	B	Turn 5	11000	／
クァドラン・ロー(X6)	メルトラン兵	4400/210	52	B	Turn 5	1800	／
クァドラン・ロー(X6)	メルトラン兵	4400/210	51	B	Turn 5	1800	／

#119 可有記起愛 （愛、おぼえていますか）

NEXT
強制 → #120

熟練度條件：(前編)擊倒ラプラミ艦，熟練度＋1／十回合內把敵全滅，熟練度＋1
勝利條件：(前編)守衛防線和把敵全滅／(後編)擊倒ボドルザー駕駛ボドル旗艦
敗北條件：(前編)被敵人突破前線或任何艦隻被擊倒／(後編)MACROSS被擊倒

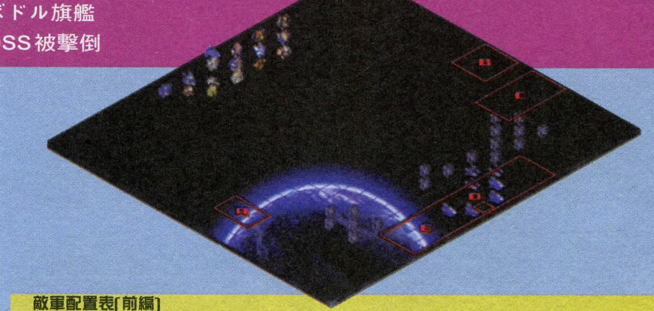


此關是超時空要塞最後的一場大戰，在此分為前幾兩編為大家攻略。首先前編的作戰目的是要守衛那防線，別讓敵人逃到左上方的地圖邊。玩者要留意敵人援軍會出現的位置，因為有一些會特別接近那防線，如果未能及時移動到該處的話，那麼很容易便會被敵人突破防線而導致GAME OVER。玩者在10個回合內除了防衛之外，亦可以慢慢地向敵人的方向攻擊，打倒敵人首領會有100000的資金。

後編不需要再防衛防線，玩者可以盡情地向敵人攻過去。因為鈴明美的歌聲令完先的敵人軟化，並且為了取回應有的文化而協助我方展開攻擊，再加上因為明美的歌聲令到眾人的氣力也有150之多，因此後編比前編更加容易對付，玩者只要利用運動性超強的友軍消耗敵人的HP，然後再配合超級機械人的強力招式，擊倒敵艦時也好像斬瓜切菜那樣容易。

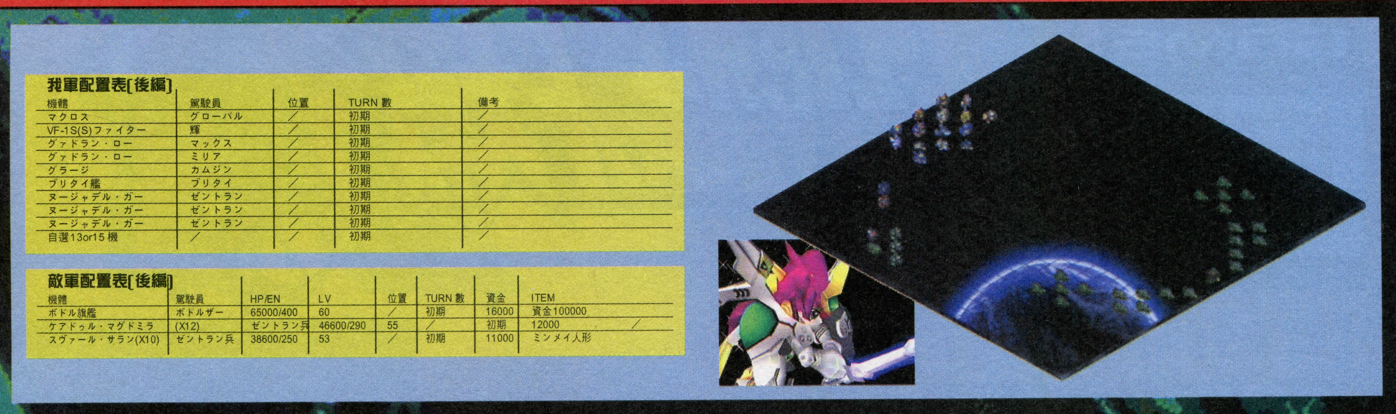
我軍配置表[前編]

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
自選1 母艦	／	／	初期	／
自選15 機	／	／	初期	／



敵軍配置表[前編]

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
メルトランディ軍標準戦艦(X4or6)	メルトラン兵	35400/230	54	／	初期	11000	／
メルトランディ軍中型砲艦(X3)	メルトラン兵	25400/270	53	／	初期	9000	／
グァドラン・ロー(X12or18)	メルトラン兵	4800/230	53	／	初期	1800	／
グァドラン・ロー(X3)	メルトラン兵	4800/230	53	A	增援1	1800	／
メルトランディ軍中型砲艦	メルトラン兵	25400/270	54	B	增援2	9000	／
グァドラン・ロー(X3)	メルトラン兵	4800/230	53	B	增援2	1800	／
グァドラン・ロー(X6)	メルトラン兵	4800/230	53	C	增援3	1800	／
ラプラミズ旗艦	ラプラミズ	64000/390	58	D	增援4	15000	資金100000
メルトランディ軍標準戦艦(X8)	メルトラン兵	35400/230	55	D	增援4	11000	／
メルトランディ軍中型砲艦(X6)	メルトラン兵	25400/270	54	D	增援4	9000	／



我軍配置表[後編]

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
マクロス	グローバル	／	初期	／
VF-1S(S)ファイター	輝	／	初期	／
グァドラン・ロー	マックス	／	初期	／
グァドラン・ロー	ミリア	／	初期	／
グラージ	カムジン	／	初期	／
ブリタイ艦	ブリタイ	／	初期	／
ヌージャデル・ガー	ゼントラン	／	初期	／
ヌージャデル・ガー	ゼントラン	／	初期	／
ヌージャデル・ガー	ゼントラン	／	初期	／
自選13or15機	／	／	初期	／

敵軍配置表[後編]

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
ボドル旗艦	ボドルザー	65000/400	60	／	初期	16000	資金100000
ケアドゥル・マグドミラ	(X12)	ゼントラン兵	46600/290	55	／	初期	12000 ／
スヴァール・サラン(X10)	ゼントラン兵	38600/250	53	／	初期	11000	ミンメイ人形

#1 20 終結的開始（終わりの始まり）

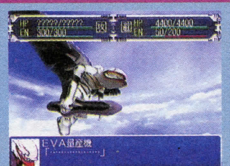
NEXT
強制 → #1 21

這一版並沒有戰鬥只有故事，因此筆者也不詳談。

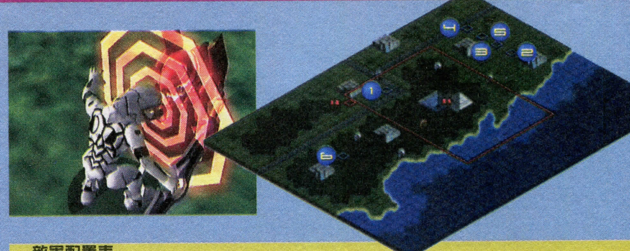
#1 21 Air

NEXT
強制 → #1 22

熟練度條件：沒有
勝利條件：(前編)把敵全滅／(後編)把敵全滅
敗北條件：：(前編)アスカ被擊倒，或初號機的電源被切斷或電源用盡／(後編)アスカ或貳號機被擊倒，ラー・カイラム登場後變成母艦被擊倒



這關開始時只有明日香的EVA貳號機，可是由於沒有接上電源的關係，後快便會沒有電而導致GAME OVER 。不過玩者並不需要急於為她接上電源，由於只明日香的氣力有150之高，任何的攻擊也不能令她受到傷害，玩者只要使用「必中」的精神指令，然後在反擊時間內盡全力反擊，不消兩回合便能把敵全滅。之後故事便會發展成為EVA動畫中OVA的情節，明日香單獨把量產型EVA全滅（方法與之前一樣）。接著便出現強很多的飛行型量產型EVA ，就在明日香將會被打倒時我軍的援手終於伸出。打倒那飛行型量產型EVA後，又再出現一群一模一樣，玩者最好是集中攻擊力逐隻擊破方為上策。



我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
EVA 貳號機	アスカ	／	初期	／
EVA 初號機	シンジ	1	／	敵全滅後
主角機	主角	4	／	敵全滅後
真・ゲッター	龍馬	2	／	敵全滅後
マジンカイザー	甲兒	5	／	敵全滅後
ライディーン	洸	3	／	敵全滅後
ラー・カイラム	ブライト	6	／	敵全滅後
自選15機	／	／	／	敵全滅後

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
アッシマー	ブラン	6300/160	56	／	初期	2500	／
バウンド・ドッグ	ジェリド	8100/160	56	／	初期	3000	／
バウンド・ドッグ	マウアー	8100/160	55	／	初期	3000	／
バウンド・ドッグ	ライラ	8100/160	55	／	初期	3000	／
バイアラン	カクリコン	6100/150	55	／	初期	1600	／
ガンダムMk-II(X8)	人工知能改	3900/120	53	／	初期	1200	／
EVA 量產型(X9)	EVA 量產型	10000/180	55	／	首次敵全滅	4000	／
EVA 量產型・飛行	EVA 量產型	48000/300	55	A	第二次敵全滅	7000	／
EVA 量產型・飛行(X8)	EVA 量產型	48000/300	55	B	第三次敵全滅	7000	／

#1 22 GEAR OF DESTINY（ギア・オブ・デスティニー）

NEXT
選擇「ロンド＝ベル隊Nervへ向かわせない」／熟練度45以下 → #1 23
選擇「ロンド＝ベル隊Nervへ向かわせない」／熟練度45以上 → #1 25
選擇「ロンド＝ベル隊Nervへ向かわせる」 → #1 27

熟練度條件：打倒ミーア先再打倒ガルータ，熟練度＋1／健一說得ハイネル，熟練度＋1
勝利條件：敵全滅
敗北條件：被敵人入侵基地，MACROSS 被擊倒



戰鬥前的AVG部份中，會出現一個分支的選項，亦是DC 版才會有的選項。如果選擇「ロンド＝ベル隊Nerv へ向かわせる」，玩者便能進入DC版獨有的新版數（#127至#131）。此關開始時只有數部機體，任務是保護HP 只有50% 的MACROSS（不能移動），而且也不能被敵人進入基地的範圍內。如果玩者在之前達成取得多魯基斯III的條件，美利亞度便會與此機體在此登場成為同伴。在第二回合電磁俠兄弟出現增援，玩者應盡快趕到基地與MACROSS 會合。由於敵軍的數量不少，再加上HP 亦不低，因此在第四回合出現的我方援軍十分重要，玩者最好戰鬥前把那些移動力較低的機體裝備加速的零件，好讓盡快趕到基地作防衛。此關還有熟練度可以取，只要在擊倒敵人美雅（ミーア）時，她的戀人ビッグガルーダ仍然未被擊倒，熟練度便會上升一點。另外，如果玩者一直也有達成健一說得哈爾尼（ハイネル）條件的話，玩者可以使用健一說得他成為同伴。

我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
マクロス	グローバル	／	初期	／
グルンガスト改	イルム	／	初期	／
ゲッター1	武藏	／	初期	／
コン・バトラーV	豹馬	2	Turn 2	／
ボルテスV	健一	3	Turn 2	／
自選12機	／	4	Turn 4	／

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
スカールーク	ハイネル	25600/300	59	／	初期	10000	／
ビッグガルーダ	ガルーダ	40600/280	59	／	初期	12000	／
スカールーク	ジャンギャル	25600/300	58	／	初期	10000	／
デモン	ミーア	15400/240	57	／	初期	6800	／
ガルムス(X5)	人工知能改	6600/170	56	／	初期	1200	／
バイザンガ	人工知能改	8600/200	56	／	初期	1500	／
ダイモン	人工知能改	16000/140	56	／	初期	3000	／
サイモン	人工知能改	16000/140	56	／	初期	3000	／
強力ナマズンゴ	人工知能改	14400/180	56	／	初期	3500	／
ドクガガ	人工知能改	8100/190	56	／	初期	1400	／
エゼキエル(X4)	親衛隊兵	18000/270	56	／	初期	3200	／
ハバクク(X3)	帝國監察軍兵	10500/280	56	／	初期	1300	／
ゼカリア(X3)	帝國監察軍兵	5600/240	56	／	初期	1400	／
グレイドン	人工知能改	18000/310	55	／	初期	8000	／
ビッグガルーダ	ガルーダ	40000/250	59	A	增援1	12000	／
ビッグガルーダ	ガルーダ	40000/250	58	B	增援2	12000	／
守護神ゴートル	ハイネル	45600/310	59	C	增援3	11000	／



TEXT:杉原

發售商:BANGPRESTO
售價:5800 日圓
容量:卡帶
發售日:2001 年 9 月 21 日
GBA/SRPG



第十九話　勝利者たちの挽歌

勝利條件：敵全滅
敗北條件：自軍戰艦被擊墜　撲克同盟被擊墜

由於上關出現死亡軍團，令眾人懷疑原應在基亞拿高地被多蒙擊倒的魔鬼高達仍然存在。另一方面，在東方不敗與黃潤發（ウォン）的對話中看到他們好像已經把一件東西運到香港，而這東西看來就是魔鬼高達…

正為魔鬼高達煩惱的隆巴納隊忽然感到一個島上（應該是大嶼山）有異樣，於是立即前往，然而在那裡等著他們的，正是一群死亡軍團。

因為在兩軍之間的是山丘，沒有飛行能力的機體移動會十分不便。因此玩者有兩條作戰路線可以選擇。其一是分為兩個部隊，分別從上下兩方進攻；但其實敵軍只是嘍囉級數，如果玩者對自己部隊有信心大可以戰艦搭載陸上機體，直接從中路突破。當敵軍機體少於九台時魔鬼高達及亞莉比就會登場，東方不敗就在此時說明他其實是要利用魔鬼高達把污染地球的人類抹殺，從人類手上挽救地球。但多蒙卻反駁說人類是地球的一部份，他這樣做其實與破壞地球的人類沒有分別。首先對付阿莉比，如果之前在十六話以多蒙解決她，十八話又是以多蒙把她說得後擊倒的話，現在就可以多蒙及玲說得她後把她幹掉，過版後她就會加入。如果是多蒙以外的人把她擊倒她就會死亡，多蒙就因憤怒而把氣力提升至150。至於魔鬼高達由於是進化了的型態，實力變得非常強橫，其最強技Gundam Head威力達3900，玩者必須十分小心。作戰時應先解決附近的死亡軍團，然後一口氣接近務求於一回合內幹掉他。

擊倒魔鬼高達後舒拜茲（シュバルツ）便出現把他真正身份告知多蒙，多蒙逼不得已與眾人使出撲克同盟拳把魔鬼高達完全擊倒。眼見計劃失敗的東方不敗決定親自出擊，他擁有超大範圍的MAP砲，受傷的話不要吝嗇精神力，盡量以全滿姿態轉換敵行動。如果要得到風雲再起就必須以多蒙擊倒東方不敗，他有兩種型態，幸好HP不高，順利的話兩回合應足以解決。擊倒他後會發生師徒決戰的EVENT，最後會出現東方不敗之死的經典場面。

自軍

機體	駕駛員
ネェル・アーガマ	ブライト
ナデシコ	ユリカ
ゴッドガンダム	ドモン
ドラゴンガンダム	サイ・サイシー
ボルトガンダム	アルゴ
ガンダムマックスター	チボデー
ガンダムローズ	ジョルジュ
アシュセイヴァー	アクセル
自選7機	

敵軍

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
デスアーミー(x9)	4600/-/180	ゾンビ兵	500	/
デスアーミー(x9)	4800/-/190	ゾンビ兵	500	/

敵機少於 9 體

敵軍援軍(A)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
デビルガンダム	31000/-/290	キョウジ	10000	Mega Booster
ノーベルガンダムB	9000/-/290	アレンビー	4000	シャッフルの紋章
デスアーミー(x9)	5000/-/200	ゾンビ兵	500	/

Devil Gundam 被擊墜後

敵軍援軍(B)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
マスターGS(風雲)	10500/-/400	マスター	2500	/
マスターガンダムS	10000/-/350	マスター	10000	/

第二十話　あの忘れえぬ日々

勝利條件:敵全滅
敗北條件:自軍戰艦被擊墜

經過與東方不敗的決戰後，隆巴納照原定計劃前往橫須賀基地，玲由於希望收集魔鬼高達的殘骸進行研究而離隊。在趕赴橫須賀途中，Nadesico因主電腦思兼故障導致行動緩慢被亞加瑪拋離，因為時間關係布拉度決定在橫須賀會合。在移動途中卻突然受敵人襲擊，亞加瑪唯有與之一戰…

初期登場的敵人多為機械獸，因此HP頗高，需要多點時間消滅它們。而主動來犯的PT則只屬一般貨色，不難應付。在第二回合Nadesico趕上支援，但這時思兼竟然失控，認定隆巴納為敵人並操縱一眾機體攻擊我方（始終也要與Nadesico一戰…）。雖然他們的機體只會以基本數值設定，但如果之前把他們LV提升太高仍會有點麻煩。為免被夾擊最好先把Nadesico部隊全滅，玩者可以放心因為這關擊倒他們是不用修理費的。第三回合謎之敵人部隊登場，當中更有女主角及強勁的ツヴァイザゲイン。這時主角終於記起自己原來就是地球連邦特殊部隊Shadow Mirror的隊長，為執行任務而混入隆巴納隊，但即使這樣主角還是決定留在我軍對抗他們。ツヴァイザゲインHP達64000破壞力又強，而亦會在第六回合或HP少於20000時撤退，所以玩者不用費心在他身上。先專心對付下方的機械獸，然後集合力量與謎之部隊一戰吧。注意娜美亞的機體是在水中的，攻擊時應使用水中適性高的武器。

過版後思兼經過琉璃和ロペット的說服後終於回復正常，亞加瑪亦得以繼續行程。

2 TURN 敵軍PHASE

敵軍援軍(A)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
ナデシコ	7800/-/320	ユリカ	10000	/
エステバリス(空)アキト	3000/-/100	アキト	1500	/
エステバリス(空)ガイ	3000/-/100	ガイ	1500	/
エステバリス(空)リョーコ	3000/-/100	リョーコ	1500	/
エステバリス(空)ヒカル	3000/-/100	ヒカル	1500	/
エステバリス(空)イズミ	3000/-/100	イズミ	1500	/
エステバリス(空)アカツキ	3200/-/120	アカツキ	1600	/

3 TURN 敵軍PHASE

敵軍援軍

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
ツヴァイザゲイン	64000/-/450	ヴェンデル	/	/
ラーズアングリフ	15200/1900/340	ラミア	2750	高性能レーダー
ソウルゲイン(x2)	18000/-/350	???	2500	/
ゲシュペンストmk-II(x4)	5200/-/230	???	1000	/

自軍

機體	駕駛員
ネェル・アーガマ	ブライト
アシュセイヴァー	アクセル
ザンボット3	勝平
自選13機	

敵軍

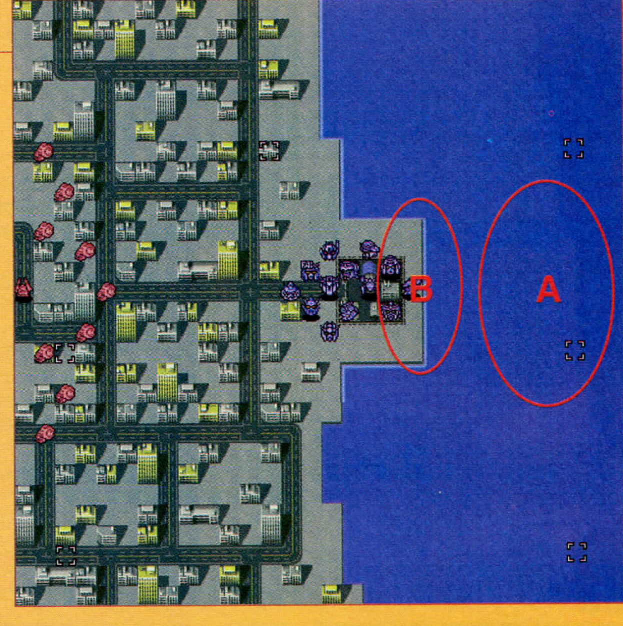
機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
バンドック	20400/-/270	ブッチャー	12000	非常食
メカブースト・アンモスガー(x2)	7400/-/290	AI	1700	/
メカブースト・ガルチャック(x2)	6400/-/250	AI	1400	/
メカブースト・ドヨズラー(x2)	6700/-/260	AI	1500	/
メカブースト・トラシッド(x2)	6900/-/270	AI	1760	/
ゲシュペンストmk-II(x6)	5000/-/220	???	1000	/



第二十一話 決められた道をただ歩くよりも

勝利條件: 敵全滅
敗北條件: 自軍戰艦被擊墜





到達橫須賀基地後，Nadesico及艾斯特部隊正式成為隆巴納的隊員，但明人竟然被革職而離開。這時火星的謎之敵人發現地球有人正進行生體玻色子跳躍實驗，而這技術會對他們造成威脅，於是決定派遣部隊破壞其研究設施。

本關明人因已經離開而不能出擊，而開始時因為要防備敵援軍，所以應在基地作好防御態勢，以較有利的地形取得優勢。敵軍所有機體均配備Distortion Field這麻煩的防護罩，筆者建議多用強力的光線武器，如Z高達的HML等。因為此防護罩對傷害多於3000的光線武器是照單全收，這比無論怎樣也傷害減半的普通攻擊有效得多。第二回合敵援軍於另一方出現，但D部隊亦駕駛強化了的機體增援。D部隊的新光線武器仍未改造，對Distortion Field仍沒有效，還是跟本隊合流吧。元一朗會在HP剩50%時撤退，不使用援護攻擊很難將他擊倒。

過版後敵軍送來一台裝了自爆裝置的機體企圖一口氣消滅隆巴納和基地，此時知道玻色子跳躍研究的一切的明人出現，並帶著敵機進行跳躍…

自軍

機體	駕駛員
アーガマ	ブライト
ナデシコ	ユリカ
自選11 機	

敵軍

機體	HP/ 盾 /EN	駕駛員	資金	道具
マジン	9000/-/300	元一朗	2500	チョバムアーマー
バッタ (x6)	3200/-/160	15	500	/
バッタ (x3)	4000/-/250	16	700	/

2 TURN 敵PHASE

敵軍援軍(A)

機體	HP/ 盾 /EN	駕駛員	資金	道具
テツジン	9500/-/350	九十九	2500	/
カトンボ(x3)	14000/-/300	15	3000	/
バッタ (x6)	3200/-/160	15	500	/

3 TURN 自軍PHASE

自軍援軍(B)

機體	駕駛員
ドラグナ1型カスタム	ケーン
ドラグナ2型カスタム	タップ
ドラグナー3型カスタム	ライト

第二十二話「來訪者」を守りぬけ？

勝利條件：敵全滅
敗北條件：自軍戰艦被擊墜　九十九機被破壞

剛才一戰後眾人發現一台敵軍機體的駕駛倉竟然有一大堆動畫GEKIGANGA的精品，更懷疑駕駛員可能潛入了Nadesico。經過一輪搜索後在凱的房間發現他正陶醉於凱的GEKIGANGA珍藏中…

在進軍途中，被虜的九十九在遙和惠的幫助下成功逃脫，但這時異星人軍來襲，為了救回在九十九的機體上戊遙和惠，布拉度決定先守護他們免被敵軍擊墜。

由於九十九機HP不低又有Distortion Field，不用為他擔心，以他為中心進軍就可。第四回合巨靈神竟以敵人身份登場，但下一回合出現的瑪利亞（マリア）等人證實了他是假的大介，眾人得以放心攻擊。三台Spacer的實力不高，應先逃到本隊所在的位置。而本隊則先把上方的敵軍清理掉，再集中火力解決下方的援軍。敵機HP頗高，多用合體技或援護攻擊效果較好。

全滅敵人後娜美亞出現把露比娜帶走，看來他們亦將會有所行動…

自軍

機體	駕駛員
アーガマ	ブライト
ナデシコ	ユリカ
ダイモス	一矢
マジンガーZ	甲兒
グレートマジンガー	鐵也
自選8 機	

敵軍

機體	HP/ 盾 /EN	駕駛員	資金	道具
コブラード	30000/-/280	リヒテル	8000	/
戰鬥母艦	20000/-/200	ガンダル	7000	/
メカ戰士ギメリア(x2)	18000/-/280	AI	3000	/
メカ戰士ゾンネカイザー(x2)	14200/-/240	AI	2500	/
戰鬥ロボ・ダリ (x6)	9400/-/270	AI	1500	/

第三勢力(NPC)

機體	駕駛員
テツジン	九十九

4 TURN 敵軍PHASE

敵軍援軍(A)

機體	HP/ 盾 /EN	駕駛員	資金	道具
グレンダイザー	7400/-/270	デューク	6500	ブースター





5 TURN 自軍PHASE

自軍援軍(B)

機體	駕駛員
ダブルスペイザー	ルビーナ
ドリルスペイザー	マリア
マリンスペイザー	ひかる

敵軍援軍(C)

機體	HP/ 盾 /EN	駕駛員	資金	道具
戰鬥母艦	20000/-/200	ブラッキー	7000	/
圓盤獸ギンギン(x3)	15000/-/220	AI	3500	/
メカ戰士ゾンネカイザー(x3)	14200/-/240	AI	2500	/



第二十三話「僕たちの戰爭」が始まる

勝利條件：敵全滅
敗北條件：月面FLAME 被擊墜
3 TURN 敗北條件追加：巨靈神被擊墜
5 TURN 敗北條件追加：自軍戰艦被擊墜



因為九十九的關係，眾人終於知道有關火星遺跡的事情，及尼爾加重工的真正目的，而對木星的敵人亦有一點眉目。這時由莉加收到明人的求救信號，原來明人正身處尼爾加在月球的基地，更被木星蜥蜴包圍…

雖然是新型的月面Flame ，但沒有Nadesico 的能源補給，明人必須留在有回復功能的基地內。在基地上降下地面可以增加回避率，配合集中應足以回避大部份攻擊。元一朗會於第三回合撤退，以明人的實力亦不足以把他幹掉，可以不理。第三回合巨靈神趕至增援，可稍為分擔明人的傷害。至於同時出現的機械獸部隊仍有一段距離，等待第五回合本隊的援軍到來就可解困。集合了三台萬能俠擁有多元化的合體技，正好用來對付HP頗多的機械獸部隊。移動力較高的機體應盡快救援基地上的明人和大介，接著就只剩下清理掉餘下的敵機而已。注意戰鬥母艦於HP 少於 40% 時逃走。

過版後會有一段劇情交代希羅他們與マリーメイア軍的戰鬥。及後Nadesico裝上Y-UNIT，能力有所增加之餘更裝備了強力的MAP 砲，對日後的戰鬥十分有利。

自軍

機體	駕駛員
エステバリス(月面F)	アキト

敵軍

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
ダイマジン	16000/-/350	原一朗	/	/
カトンボ(x4)	14000/-/300	AI	3000	/
バッタ (x8)	3000/-/150	AI	500	/

3 TURN 自軍PHASE

自軍援軍(A)

機體	駕駛員
グレンダイザー	デューク

第三勢力(B)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
戦鬥母艦	20000/-/200	ブラッキー	7000	/
圓盤獸ギンギン(x3)	15200/-/230	AI	3500	/
戦鬥ロボ・ダリ (x6)	9400/-/270	AI	1500	/





5 TURN 自軍PHASE

自軍援軍

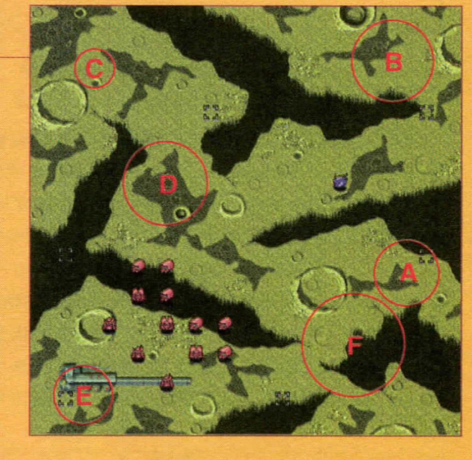
機體	駕駛員
ネェル・アーガマ	ブライト
ナデシコ	ユリカ
マジンガーZ	甲兒
グレートマジンガー	鐵也
自選10機	

第二十四話 夢色の追跡者

勝利條件：敵全滅
敗北條件：自軍全滅　法蘭機被破壞

ドルチェノフ在未經ギルトール總帥的同意下擅自使用Mass Driver攻擊，被揭發後更把總帥殺死嫁禍法蘭，自己則靠Shadow Mirror的工作坐上總帥之位，並以Mass Driver威脅地球連邦政府。隆巴納得知此事立刻進行破壞Mass Driver 的行動，另一方面域加星連合軍亦有所行動…

開始時雖然只有法蘭一人，但他實力不俗，足夠與敵軍的先頭部隊抗衡。加上第二回合他的部下以NPC身份增援，眾人亦有一定實力，在本隊到場時應已消滅大部份嘍囉。敵軍少於六台時斯瑪的MS部隊出現，同時胡勒奇六帶著新機體GP-03D登場。這時可兵分兩路，破壞力較高的機體前往對付ドルチェノフ，其他就幫助胡勒奇攻擊斯瑪隊。當ドルチェノフ被本隊引離後，隼人及大介就會行動，把Mass Driver破壞掉，然後以援軍身份登場。小心ドルチェノフ的MAP 砲，而他亦會在HP 少於 30% 時逃走。擊退他後法蘭及NPC部隊會離開，域加星人亦於這時出現。留意其中的キリカ是可以說得的，方法是先以巨靈神與她戰鬥一次，瑪莉亞就會跟她發生對話EVENT，然後將其他敵機全滅後，再以瑪莉亞說得便可，但她是不會帶同機體加入的。



自軍

機體	駕駛員
ファルゲン	マイヨ

敵軍

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
ギルガザムネ	20000/-/350	ドルチェノフ	5000	/
ギルガザムネ(x2)	15000/-/300	ギガノス兵	4000	/
ゲイザム(x3)	9000/-/290	ギガノス兵	3500	/
ダイン(x6)	5400/-/180	ギガノス兵	1000	/

2 TURN 自軍PHASE

自軍援軍(NPC)(A)

機體	駕駛員
レビ・ゲルフ	ダン
ヤクト・ゲルフ	ウェルナー
ゲルフ	カール
スタークダイン	ミン

3 TURN 自軍PHASE

自軍援軍(B)

機體	駕駛員
ネェル・アーガマ	ブライト
ナデシコ(Y-UNIT)	ユリカ
自選8機	

敵機少於 6 機

自軍援軍(C)

機體	駕駛員
ガンダム試作三號機	コウ

敵軍援軍(D)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
ガーベラ・テトラ	8300/-/230	シーマ	4500	バイオセンサー
ゲルググM(x3)	6100/2350/190	ジオン兵	2000	/
ゲルググM(x4)	5600/1850/180	ジオン兵	1400	/

ドルチェノフ移動至基地外後

自軍援軍(E)

機體	駕駛員
ゲッターライガー	ハヤト
ドリルスペイザー	マリア
グレンダイザー	デューク

擊退ドルチェノフ後

第三勢力(F)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
戦鬥母艦	20600/-/230	ズリル	7000	/
ベガ獸ズメズメ	12000/-/160	キリカ	3000	V-UP UNIT
圓盤獸ギンギン(x6)	15200/-/230	AI	3500	/

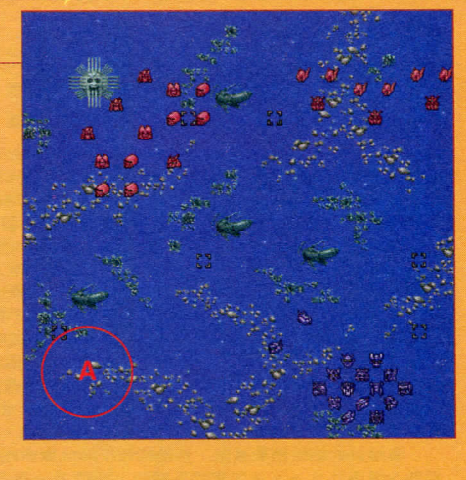




第二十五話 星燈りの小夜曲

勝利條件：敵全滅
敗北條件：自軍戰艦被擊墜





因為Shadow Mirror的工作員把情報封鎖的關係，在魔鬼高達被奪取後一星期隆巴納才得知此事，玲的安危使多蒙非常擔心，但也沒辦法唯有繼續跟隨隆巴納進攻機動要塞。同時回復記憶的主角收到妮蒙(レモン)的命令要他在適當時機威脅亞加瑪投降，但主角對這事顯得有點矛盾。到達機動要塞的隆巴納隊展開與基格洛斯的決戰，但這時主角以健的母親正被ドルチェノフ囚禁作要脅，命令他向基格洛斯軍投降。得悉主角真正身份的健雖然十分憤怒，但沒辦法唯有服從。

戰鬥一開始D-1 就會加入敵軍，同時主角亦以機體的強力自爆裝置威脅隆巴納隊。正當布拉度等人進退兩難時主角突然背叛Shadow Mirror，原來他感到溫迪爾(ウェンデル)所做的事不正確，亦告訴他這裡不是他們應該存在的地方。這時主角啟動自爆裝置重創溫迪爾及妮蒙，二人撤退時發現主角的駕駛倉並把它回收。解除威脅的隆巴納立即發動攻擊。敵軍分為左右兩方的部隊，因為Boss 級的只有一人，所以我軍大可兵分兩路進攻。第二回合的NPC援軍頗強，可以分擔左方部隊的壓力。D-1 這版只是普通敵人，玩者可以放心把他消滅。注意別過份依賴NPC ，這樣只會令到手的資金和EXP 大大減少。

過版後竟然發現魔鬼高達正跟原已被破壞的要塞融合，而同時在資源衛星MO-III的マリーメイア軍亦有所行動，得知莉莉娜所在的希羅二話不說就離開了。布拉度見此決定兵分兩路，一方攻入要塞內部破壞魔鬼高達，另一部隊前赴MO-III 支援希羅他們。這時會出現選擇肢，分別是 W 高達和 G 高達的劇情。



自軍

機體	駕駛員
アーガマ	ブライト
ナデシコ(Y-UNIT)	ユリカ
ドラグナー2型カスタム	タップ
ドラグナー3型カスタム	ライト
自選12機	

敵軍

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
ギルガザムネ	20000/-/350	ドルチェノフ	6000	チョバムアーマー
ギルガザムネ(x2)	15000/-/300	ギガノス兵	4000	/
ゲイザム(x3)	9000/-/290	ギガノス兵	3500	/
ダイン(x6)	5400/-/180	ギガノス兵	1000	/
ソウルゲイン (x3)	18200/-/360	シャドウミラー	2500	/
ゲシュペンストmk-II(x6)	5400/-/240	シャドウミラー	1000	/
ドラグナー1型カスタム	3900/2400/170	ケーン	2000	/

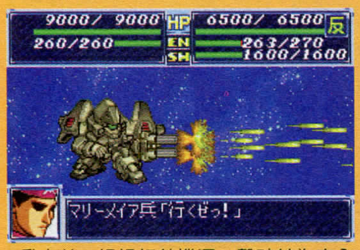
2 TURN 自軍PHASE

第三勢力(NPC)

機體	駕駛員
ファルゲン	マイヨ
レビ・ゲルフ	ダン
ヤクト・ゲルフ	ウェルナー
ゲルフ	カール
スタークダイン	ミン

第二十六話 永遠への回歸

勝利條件：敵全滅
敗北條件：自軍全滅



在查出莉莉娜的所在後撒古斯立刻前往迎救。在MO-III 前只有他的TALLGEESE-III跟マリーメイア的大軍對峙，他們與自護軍同樣企圖把MO-III 墜落北美大陸令地球上的人完全被支配。這時巴頓老伯以莉莉娜作人質阻止撒古斯攻擊，眼白白看著主力部隊降下地球的他只好先阻止衛星落下…

開始時只有撒古斯一機，雖然實力不俗但EN消耗太多，還是等待希羅他們趕到後才發動攻擊吧。先陣的多拉斯以裝有Beam Coating的死神高達為首應付綽綽有餘，但後方的Serpent則有點危險，此機體射程遠、命中率及攻擊力均高，加上第三回合的Shadow Mirror，移得太前只有死路一條。不要胡亂上前，慢慢把敵機逐一擊破較為安全。第四回合Nadesico於上方趕到增援，造成夾擊的局面，有點耐性不急於進攻就不會有很大問題。第五回合出現的五飛及娜美亞實力頗強，必須小心應付。注意擊退五飛後希羅亦會跟著離開戰線。

阻止了衛星落下後，Nadesico收到亞加瑪已攻陷機動要塞的消息，但W眾人卻不等待亞加瑪先一步降下追擊マリーメイア軍。





自軍

機體	駕駛員
トールギスIII	ゼクス

敵軍

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
サーペント(x9)	9000/-/260	マリーメイア兵	2500	/
トーラス(x6)	6000/-/200	モビルドール	2000	/

2 TURN 自軍PHASE

自軍援軍(A)

機體	駕駛員	
ウィングゼロカスタム	ヒイロ	
デスサイズヘルカスタム	デュオサンドロックカスタム	カトル
ヘビアームズカスタム	トロワ	

3 TURN 自軍PHASE

敵軍援軍(B)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
ソウルゲイン (x4)	18200/-/360	シャドウミラー	2500	/
ゲシュペンストmk-II(x6)	5400/-/240	シャドウミラー	1000	/

4 TURN 自軍PHASE

自軍援軍(C)

機體	駕駛員
ナデシコ(Y-UNIT)	ユリカ
自選10機	

4 TURN 敵軍PHASE

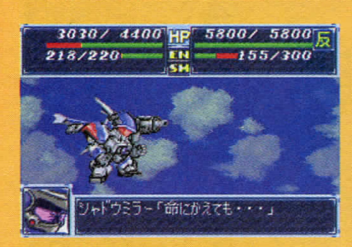
敵軍援軍(D)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
アルトロンカスタム	6100/-/230	五飛	3500	バイオセンサー
ラーズアングリフ	15400/2000/350	ラミア	2500	高性能照準器



第二十七話 あなたがいて、私がいる

勝利條件：敵全滅
敗北條件：自軍全滅





在Shadow Mirror的幫助下，マリーメイア軍迅速攻陷多個連邦軍基地，查布羅的主要機能亦落在他們手中。雖然事已至此三輪長官仍然沒有投降的意思，堅持抗戰到底。這時先行降下的撒古斯等人趕到查布羅，發現連邦軍的量產機亦已被奪，得知查布羅其實已被攻陷，於是開始奪還戰，但仍然不見希羅的蹤影…

初期的敵人與上一關差不多，但多拉斯及ドラグーン的主要武器是光線系，只要進行水中戰就能輕易解決。第三回合妮蒙嘗試說服主角，但主角堅持不再認同溫迪爾，對主角抱有好感的妮蒙把機體送回給他並讓他離去。這時主角會以援軍身份登場，對現時人手不足的自軍可說是多一分力。面對較強的Serpent應靠在一起多用援護防御。Shadow Mirror的援軍部隊有一點距離，應付不來的話可以邊戰邊往上退，第五回合本隊到來後就是反擊的時候了。這時五飛亦會登場，但只要同時出現的希羅說得就會立刻加入，因此不用太在意。Shadow Mirror部隊除了女主角外還有數台其他主角機，都是十分強的機體，必須善用援護，小心應付。

基地外的部隊被全滅後，各地的和平解放軍亦紛紛開始行動，把佔據了各基地的マリーメイア軍擊敗。經過此役後マリーメイア軍終告壞滅，巴頓老伯亦受到應有的懲罰。

自軍

機體	駕駛員
トールギスIII	ゼクス
デスサイズヘルカスタム	デュオサンドロックカスタムカトル
ヘビアームズカスタム	トロワ

敵軍

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
サーペント(x6)	9000/-/260	マリーメイア兵	2500	/
トーラス(x6)	6000/-/200	モビルドール	2000	/
ドラグーン(x4)	4400/-/220	シャドウミラー	2500	/

3 TURN 自軍PHASE

自軍援軍(A)

機體	駕駛員
アシュセイヴァー	アクセル

敵軍援軍(B)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
ラーズアングリフ	15400/2000/350	ラミア	2500	アポジモーター
ソウルゲイン (x2)	18200/-/360	シャドウミラー	2500	/
ゲシュペンストmk-II(x4)	5400/-/240	シャドウミラー	1000	/



自軍援軍(C)

機體	駕駛員
ウィングゼロカスタム	ヒイロ

自軍援軍(D)

機體	駕駛員
ナデシコ(Y-UNIT)	ユリカ
自選9機	

敵軍援軍(E)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
アルトロンカスタム	6100/-/230	五飛	3500	/

第二十八話 それぞれの戰う意味

勝利條件：敵全滅
敗北條件：自軍戰艦被擊墜

主角回歸後終於把所有關於Shadow Mirror的事情說出，原來他們是地球連邦軍的特殊部隊，但這不是眾人認識的地球，而是來自另一個平行宇宙。那一個地球的發展跟這個地球完全不同，阿寶早已在阿巴奧一役戰死，馬沙則成為自護總帥，並與連邦聯手成功擊退異星人。然而長期和平的地球卻帶來了政府的腐敗，溫迪爾因此認為只有充斥戰爭的世界才是人類的理想世界，便率領Shadow Mirror謀反。最後敗給連邦軍的Shadow Mirror使用轉移技術來到這個地球，並決定在這裡增強實力日後捲土重來。主角跟隆巴納相處的日子令他明白這觀念的錯誤之處，於是背叛他們幫助眾人建築一個和平的世界。

這時完成了阿布撒拉斯的基利亞斯突然襲擊查布羅，正好身處此地的隆巴納當然立即出擊。初期敵人中有數台強力的阿布撒拉斯，小心它們的MAP砲。如果細心留意會發現在地形方面是絕對對我方有利，因為阿布撒拉斯只有光線武器，只要我軍機體停留在水中就可輕易「屈」死他。勞列斯可在本關加入，條件是先以愛娜與他戰鬥，對話後只要把其他敵人全滅就可得到他及他的老虎。第五回合出現的敵軍只有令人煩厭的HP，實力有限。但ダンゲル兩種型態出場時均為130氣力，破壞力增強不少。

本關實在是冗長的一關，第六回合古利明(グレミー)帶領的新自護部隊登場，這是玩者在本關中面對第三個勢力的大部隊。當中的多班狼(ドーベンウルフ)部隊無論HP，攻擊力，運動性都甚高，必須善用援護才有勝算。古利明的京密撒十分強，加上兩台卡碧尼mk-II，玩者絕對不可貿然上前。先清理掉嘍囉，然後於射程外一口氣接近，務求於一回合內把他擊破。擊墜古利明後只要加美尤與寶兒(プル)戰鬥就可使她加入，然後以寶兒擊墜寶露絲就能令她亦一起加入我軍。

自軍

機體	駕駛員
アーガマ	ブライト
ナデシコ(Y-UNIT)	ユリカ
高機動型ザク	アイナ
自選12機	

敵軍

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
アプサラス完全型	33000/-/500	ギニアス	6000	Mega Booster
グフカスタム	5300/2000/180	ノリス	1000	非常食
グフカスタム	5300/2000/180	ラル	1000	/
ドムII	5600/-/190	ビッター	1300	/
アプサラス(x3)	10000/-/240	ジオン兵	3000	/
ハウ(x2)	8000/1800/180	ジオン兵	1500	/
ズサ(x4)	7000/-/90	ジオン兵	1200	/

5 TURN 自軍PHASE

第三勢力(A)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
マグマ獸グレートI	12800/-/300	ダンゲル	5000	/
戰鬥獸バルカニア (x3)	9600/-/240	AI	1200	/
戰鬥獸ゴーグラ (x6)	8700/-/230	AI	1300	/

6 TURN 自軍PHASE

敵軍援軍(B)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
クイン・マンサ	30000/-/330	グレミー	8000	バイオセンサー
ドーベン・ウルフ	13200/-/360	ラカン	2500	/
キュベレイmk-II	3700/-/120	プル	2000	V-UP UNIT(U)
キュベレイmk-II	3700/-/120	プルツー	2000	V-UP UNIT(W)
ドーベン・ウルフ(x3)	13000/-/350	ジオン兵	2500	/
バウ(x4)	8200/1900/190	ジオン兵	1500	/
ドライセン(x2)	9700/-/210	ジオン兵	2000	/

マグマ獸グレートI 被擊墜後

第三勢力

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
マグマ獸グレートII	24000/-/300	ダンゲル	5000	ハイブリットアーマー

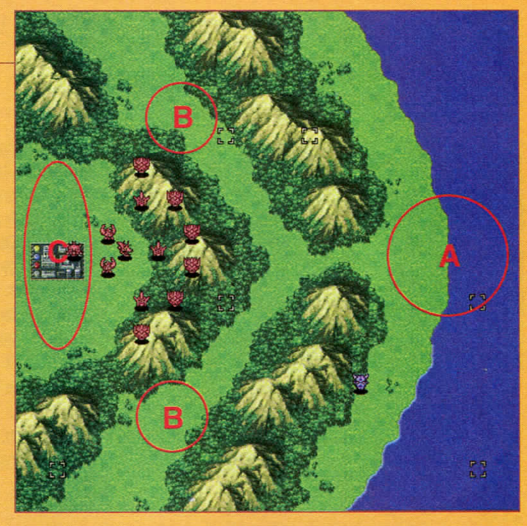


第二十九話 地底城強襲

勝利條件：敵全滅
敗北條件：自軍全滅

由於日本各地的研究所受到襲擊，眾人正在擔心之際，左近寺博士來到傳達各研究所也沒有大傷害的消息，同時帶來了新武器。這武器取決於第十七話的分支，當時選擇南原研究所就可得到グランダッシャー，大鳥島就是超電磁ボールVの字斬り，基亞拿高地則是必殺烈風正拳突き改。多得這次異星人的襲擊更令他們的地下基地曝光，隆巴納隊立刻準備發動攻勢。但不幸地，早乙女博士受了重傷，Getter隊得知即時趕回研究所。但這原來是早乙女博士的計劃，他把新開發完成的真三一授予龍馬等人，並希望他們能早日結束戰事，使Getter能為和平之用，得到新力量的Getter隊立即出發前往參與地底城的攻略作戰。

這關是跟百鬼帝國及キャンベル星軍的最後決戰，敵軍精銳盡出，只憑初期的真三一可做的不多，應等待第三回合本隊到達後才進攻。滿足條件的話，這時東方不敗將會在這時加入。在本隊登場後敵軍亦派出量產型的萬能俠二號，雖說是量產型，但它的實力仍然是不容忽視的。第四回合百鬼帝國的主力亦會出現，一場硬仗在所難免。玩者亦不用急於進攻，只要慢慢把來犯的敵機擊破便可。小心兩台鎧獸士的合體技，應先集中攻擊破壞一台，另一台就不足為懼。清理嘍囉後應有足夠氣力使用大技，配合援護、合體攻擊應可很快解決掉一眾頭目。



自軍

機體	駕駛員
真・ゲッター1	リョウ

敵軍

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
セントマグマ	31000/-/310	ジャネラ	10000	アポジモーター
マグマ獣ダークロン	15400/-/330	ワルキメデス	6000	/
鎧獸士サイモン	12000/-/140	AI	3000	/
鎧獸士ダイモン	12000/-/140	AI	3000	/
メカ角面鬼(x3)	6800/-/200	AI	1000	/
獸士バイザンガ(x6)	8600/-/200	AI	1000	/

3 TURN 自軍PHASE

自軍援軍(A)

機體	駕駛員
アーガマ	ブライト
ナデシコ(Y-UNIT)	ユリカ
コンバトラーV	豹馬
自選10機	

3 TURN 敵軍PHASE

敵軍援軍(B)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
量產型グレート(x8)	5400/-/180	AI	2000	/





4 TURN 敵軍PHASE

敵軍援軍(C)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
合體百鬼ロボット	26000/-/310	ブライ	8000	Beam Coating
メカ要塞鬼	13600/-/260	ヒドラー	5000	/
メカ角面鬼(x2)	6800/-/200	AI	1000	/
メカ白骨鬼(x6)	7400/-/190	AI	1100	/

第三十話 父と子の絆

勝利條件：敵全滅
敗北條件：自軍戰艦被破壞
4 TURN 敗北條件追加：スカールーク被擊墜
ハイネル登場後敗北條件追加：5 TURN 經過

幾經辛苦終於消滅キャンベル軍及百鬼帝國，接著便是地底城內的ボアザン軍了。雖然剛健太郎仍然被敵軍俘虜，但為了地球健一不惜作出任何犧牲，而他亦相信這是父親希望他們做的事。另一方面漢尼路(ハイネル)亦抱著必死的決心，壯烈的一戰隨即展開。

雖然開始時只有八台敵機，但之後每回合也有相同數量的增援，因此別掉以輕心，先在附近佈好防御態勢等待敵軍進攻，這樣可以使敵軍分批來犯，不用受集中攻擊。第四回合剛健太郎發現製造工場並加以破壞，雖然阻止敵軍繼續出現，但自己卻被地獄大元帥捕獲。敵行動時地獄大元帥便會帶領剩餘的量產型萬能俠二號出擊，他更把健太郎放上一台スカールーク內，令我軍不能反擊。因為有此後患玩者要盡快上前消滅敵軍，但必須保留一定實力。因為當把敵軍全滅後漢尼路與贊加魯（ジャンギャル）就會出擊，同時更發動了地底城的自爆裝置，玩者必須在五回合內幹掉二人。然而二人出擊時氣力均為150，幸好漢尼路的機體射程只有三格，玩者可先一氣接近消滅贊加魯，然後在下一回合解決漢尼路。只要有足夠精神力應該沒有問題。

全滅敵人後自爆裝置忽然被解除，原來是卡莎蓮（カザリーン）為了能與漢尼路一起，不但解除了自爆，更在其機體上裝上了脫出裝置，此舉令漢尼路非常不滿，唯有把他麻醉後帶走…



自軍

機體	駕駛員
アーガマ	ブライト
ナデシコ(Y-UNIT)	ユリカ
ボルテスV	健一
自選13機	

敵軍

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
鎧獸士サイモン	12000/-/140	AI	3000	/
鎧獸士ダイモン	12000/-/140	AI	3000	/
獸士バイザンガ(x2)	8600/-/200	AI	1000	/
戰鬥獸バルカニア (x2)	9600/-/240	AI	1200	/
戰鬥獸ゴーグラ (x2)	8700/-/230	AI	1300	/

2 TURN 敵軍PHASE

敵軍援軍

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
鎧獸士サイモン	12000/-/140	AI	3000	/
鎧獸士ダイモン	12000/-/140	AI	3000	/
獸士バイザンガ(x2)	8600/-/200	AI	1000	/
戰鬥獸バルカニア (x2)	9600/-/240	AI	1200	/
戰鬥獸ゴーグラ (x2)	8700/-/230	AI	1300	/

3 TURN 敵軍PHASE

敵軍援軍

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
鎧獸士サイモン	12000/-/140	AI	3000	/
鎧獸士ダイモン	12000/-/140	AI	3000	/
獸士バイザンガ(x2)	8600/-/200	AI	1000	/
戰鬥獸バルカニア (x2)	9600/-/240	AI	1200	/
戰鬥獸ゴーグラ (x2)	8700/-/230	AI	1300	/

4 TURN 敵PHASE

敵軍援軍(A)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
要塞デモニカ	15800/-/360	地獄大元帥	6000	EWAC 裝置
量產型グレート(x6)	5400/-/180	AI	2000	/
スカールーク	26000/-/320	AI	/	/

敵全滅後

敵軍援軍(B)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
守護神ゴードル	40000/-/280	ハイネル	20000	高性能照準器
スカールーク	25600/-/300	ジャンギャル	12000	/



第三十一話 愛と勇氣と力

勝利條件：敵全滅
敗北條件：九十九機被擊墜



攻陷異星人地底城後地球上的戰爭暫告一段落，而隆巴納隊亦開始準備再次回到宇宙進行和平交涉。這時三輪長官私自以連邦上層的名義下命令的事被揭發，總算除去了那個麻煩的上司。而在木連方面，遙和惠令九十九明白地球人的想法，向木連上層提出與地球和平共處的建議，於是草壁就派遣九十九作為使者與地球人接觸，然而事情好像沒有這麼簡單…

在移動途中的九十九突然受到異星人襲擊，雖然已向隆巴納發出求救信號但仍須要獨力支撐數回合。開始時是被敵軍包圍的狀態，但九十九的機體防御力不俗，徹底防守應可支持一段頗長時間，同時可向右下方逃走以便跟本隊會合。第二回合本隊終於趕到，只要順利與九十九合流就不用怕他被擊墜了。因為之後會有Shadow Mirror的部隊增援，我軍不宜攻得太前，可以多點利用暗礁空域的地形增加回避率。

過版後隆巴納隊再次分頭行動，選擇木連的話就會跟隨九十九前往與木連進行和平交涉，選擇小バーム就會前往小巴姆支援以艾莉加為首的和平派巴姆星人。

自軍

機體	駕駛員
ダイテツジン	九十九

敵軍

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
バンドック	21200/-/320	ブッチャー	12000	ハイブリットアーマー
メカブースト・ゾンダア	9000/-/230	AI		/
メカブースト・ダンガルン	10000/-/240	AI		/
メカブースト・アンモスガー(x3)	7800/-/310	AI	1700	/
メカブースト・ガルチャック(x3)	6800/-/270	AI	1400	/
メカブースト・ドヨズラー(x3)	7100/-/280	AI	1500	/
メカブースト・トラシッド(x3)	7300/-/290	AI	1600	/

2 TURN 自軍PHASE

自軍援軍(A)

機體	駕駛員
アーガマ	ブライト
ナデシコ(Y-UNIT)	ユリカ
ザンボット3	勝平
自選12機	



4 TURN 敵軍PHASE

敵軍援軍(B)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
ラーズアングリフ	15600/2150/360	ラミア	2500	高性能レーダー
ソウルゲイン(x2)	18400/-/370	シャドウミラー	2500	/
ヴァイサーガ(x2)	16400/2000/350	シャドウミラー	2500	/
ゲシュペンストmk-II(x9)	5600/-/250	シャドウミラー	1000	/

5 TURN 自軍PHASE

自軍援軍(C)

機體	駕駛員
ファルゲン	マイヨ

第三十二話 どこにでもある「正義」

勝利條件：敵全滅
敗北條件：自軍戰艦被擊墜



原來木連的人民把地球的熱血動畫GEKIGANGA視為他們的聖典，所以才有把邪惡的地球人消滅的想法。眾人一口氣看完整套GEKIGANGA後都十分喜歡，就連莉莉娜也對它有很高評價(看不出原來她是動畫迷…)，九十九發現原來地球也有十分多愛好GEKIGANGA的人，令他十分相信雙方必定能夠和平共處。然而在開始交涉時眾人發現原來木連根本沒有和平的意思，一切也是陷阱，被蒙在鼓裡的九十九被元一朗暗算而受重傷，隆巴納眾人幸得撲克同盟保護才得以脫險，交涉終告決裂收場。

開始時自軍被重重包圍，而敵軍的增援亦會在不同方向出現，所以我方最佳的戰法是留在原地作出防守戰。本關的敵人是擁有Distortion Field的木連軍，因此最有效的武器是強力的光線武器或Gravity Blast。因為我方機體是聚集在一起，援護攻擊及防御令自軍十分有利。第三回合安頓好九十九的明人和凱亦會登場支援，他們一出場就有130氣力，強力的合體攻擊令清理雜魚的工作更為輕鬆。

過版後眾人立刻前往看看九十九的傷勢，奇蹟地原來致命的一鎗被九十九本想送給遙的戒指擋開了，大難不死的九十九仍未放棄，決定加入隆巴納為和平繼續努力。

自軍

機體	駕駛員
ナデシコ(Y-UNIT)	ユリカ
ダイターン3	萬丈
自選15機	

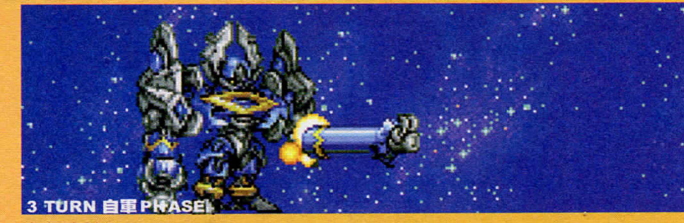
敵軍

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
デンジン	10400/-/420	三郎太	2500	アポジモーター
カトンボ(x2)	14000/-/300	AI	3000	/
テツジン(x2)	9500/-/350	木連兵	2500	/
デンジン(x2)	10000/-/400	木連兵	2500	/
マジン(x2)	9000/-/300	木連兵	2500	/
バッタ(x10)	4200/-/210	AI	700	/

2 TURN 敵軍PHASE

敵軍援軍(A)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
デンジン	10400/-/420	秋山	2500	ハイブリットアーマー
テツジン(x2)	9500/-/350	木連兵	2500	/
デンジン(x2)	10000/-/400	木連兵	2500	/
マジン(x2)	9000/-/300	木連兵	2500	/


3 TURN 自軍PHASE

自軍援軍(B)

機體	駕駛員
エステバリス(0G)アキト	アキト
エステバリス(0G)ガイ	ガイ

3 TURN 敵軍PHASE

敵軍援軍(C)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
ダイマジン	16400/-/370	元一朗	3500	バイオセンサー
テツジン(x2)	9500/-/350	木連兵	2500	/
デンジン(x2)	10000/-/400	木連兵	2500	/
マジン(x2)	9000/-/300	木連兵	2500	/



第三十三話 怒りの日輪

勝利條件：敵全滅
敗北條件：自軍戰艦被擊墜

木連決心要消滅地球人，眾人相信他們一定有強大的秘密武器支持這個決定，而經過一番研究後亦聯想到這秘密武器就是在火星遺跡內的玻色子技術。但這時收到火星遺跡被另一勢力佔領了的消息，萬丈隨即想到這就是メガノイド。為了可再次與木連重開和平交涉，隆巴納隊立刻展開奪取火星遺跡的作戰。

由於地形關係，本關玩者最好選擇擁有飛行能力的機體，以免繞道而行。敵人的HP頗多，而且武器射程亦遠，行軍時必須小心，盡量保持鄰接以便發動援護。第四回合會有數台假的泰坦3於地圖兩旁出現，為免被三面夾擊自軍應先以它們為目標，把假泰坦全滅後再繼續進軍。在對BOSS戰方面應注意可使出強力合體技的アイサー及リサー，當消滅其中一人後兩人就會合體，然而合體後的巨大合體メガボーグ的威脅遠比未合體時為低，只要多用強力的援護或合體攻擊就可解決。一眾BOSS 會在HP 被扣至一定程度後撤退。









自軍

機體	駕駛員
ナデシコ(Y-UNIT)	ユリカ
ダイターン3	萬丈
自選14機	

敵軍

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
メガボーグ・ミレーヌ	17800/-/260	ミレーヌ	4000	高性能レーダー
メガボーグ・リサー	15800/-/240	リサー	3000	/
メガボーグ・アイサー	15800/-/240	アイサー	3000	/
ニーベルンゲン(x5)	11200/-/190	メガノイド兵	1500	/
メッタンガー(x9)	7800/-/190	メガノイド兵	1000	/

4 TURN 自軍PHASE

敵軍援軍(A)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
メガボーグ・トーレス	18800/-/270	トーレス	3500	Beam Coating
ダイターン3(x10)	12000/2000/300	メガノイド兵	3500	/

リサー或アイサー被擊墜後

敵軍援軍

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
巨大合體メガボーグ	25800/-/340	リサー	5000	高性能照準器

第三十四話 宇宙の果てに消えるとも

勝利條件：敵全滅
敗北條件：自軍戰艦被擊墜

擊退メガノイド軍的隆巴納繼續向遺跡進發。這時木連方面仍未有任何行動，相信是等待兩軍交戰後收漁人之利。然而眾人認為木連因為曾敗給メガノイド才會有此一著，但自軍卻兩者都擊敗過，沒有甚麼可怕的，下定決心向火星遺跡進攻。

這版是メガノイド軍的總力戰，開始時雖然敵軍不多，但於第三回合一群假泰坦又再登場。經過上一戰的經驗相信已沒有甚麼可怕之處，但玩者必須留力，因為第四回合登場的才是敵軍的主要部隊。這時從コロス口中得知原來他們竟然正在把火星改造成要塞，眾人當然不容許此事發生。就在此時敵軍忽然發出對人類有效的催眠波，令我軍受到擾亂，但萬丈竟然對此不受影響，而且更因憤怒而令氣力提升。當コロス的戰機被擊落後她就會以真身作戰。擁有50000HP的她的確十分難纏，但自軍在使出強力攻擊之餘必須留一點餘地，因為在擊倒她後メガノイド的最終BOSSドン・サウザー就會登場。擁有60000HP的他有十分高的攻擊力，而且更有150氣力，如果之前的戰鬥消耗太多的話就非常危險。幸好這時我軍機體的氣力亦十分高，盡量使出最強攻擊加上援護、合體技等應該能順利解決他。

戰勝後尤莉加本想利用Nadesico的主砲把遺跡摧毀，但卻被一防護罩完全擋開，見此唯有再想辦法破壞這個帶來戰爭的元凶。

自軍

機體	駕駛員
ナデシコ(Y-UNIT)	ユリカ
ダイターン3	萬丈
自選14機	

敵軍

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
メガボーグ・トーレス	18800/-/270	トーレス	3500	/
巨大合體メガボーグ	25800/-/340	リサー	5000	/
ニーベルンゲン(x4)	11200/-/190	メガノイド兵	1500	/
メッタンガー(x9)	7800/-/190	メガノイド兵	1000	/

3 TURN 敵軍PHASE

敵軍援軍(A)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
ダイターン3(x8)	12000/2000/300	メガノイド兵	3500	/

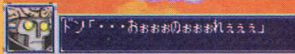
4 TURN 敵軍PHASE

敵軍援軍(B)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
アイアイ	5500/-/310	コロス	800	/
メガボーグ・ミレーヌ	17800/-/260	ミレーヌ	4000	/
ゲシュペンストmk-II(x7)	6000/-/270	メガノイド兵	1000	/







アイアイ被擊墜後

敵軍援軍

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
コロス	50000/-/300	コロス	15000	超合金Z

コロス被擊墜後

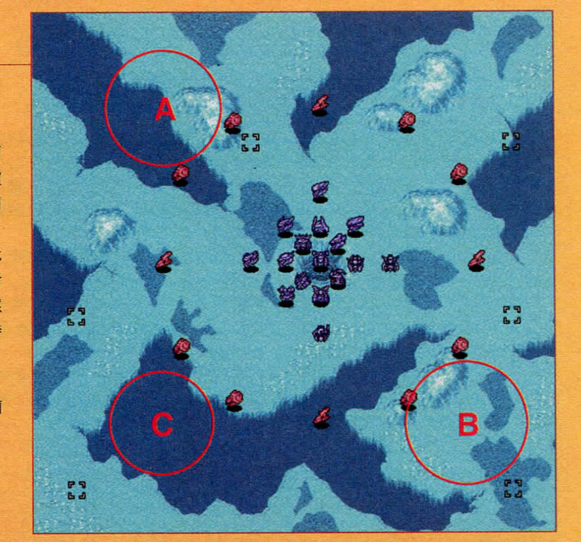
敵軍援軍(C)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
ドン・サウザー	60000/-/400	ドン・サウザー	20000	ハロ



第三十五話 君らしく、誇らしく

勝利條件：敵全滅　　10 TURN 經過
敗北條件：自軍戰艦被擊墜



由莉加等人在火星遺跡內找到玻色子的演算裝置，雖然明月千方百計阻止眾人破壞這對尼爾加重工十分重要的技術，但最終仍然敵不過由莉加的智慧。她想到利用遺跡內的輸送用砲台把演算裝置連同DUMMY一起轟出外宇宙。就在這時候，木連的軍隊殺到，為了讓Nadesico能順利完成作戰隆巴納隊立刻出擊。

這關敵軍有無限增援，在敵機數目降至一定程度就會出現與初期配置相同的援軍部隊，因此不用費心消滅敵人，只要專心防衛Nadesico就可。於第三、四及六回合會有敵方大將登場。從對話中看到木連的上層不但忍瞞了和平會議的事實，更編造九十九是偽裝的謊話。然而九十九仍然相信木連仍有希望和平的人，認為現在只要忍耐，必定有和平共處的一天。三個木連的大將均持有珍貴的道具，可以的話盡可能擊墜他們。至於其他嘍囉則不用理會，專心防御就可輕鬆過版。若玩者想賺多點經驗值的話可對接近的部隊作出攻擊，但要注意不能移動的Nadesico的狀態。

經過十回合後演算裝置就會被射出，而木連軍亦因追趕裝置而撤退。作戰告一段落後，由莉加決定先與布拉度他們會合後再商討戰況。

自軍

機體	駕駛員
ナデシコ(Y-UNIT)	ユリカ
自選15機	

敵軍

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
カトンボ(x4)	14200/-/310	AI	3000	/
バッタ(x8)	4400/-/220	AI	700	/

3 TURN 自軍PHASE

敵軍援軍(A)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
デンジン	10400/-/420	三郎太	2500	大型マガシン
テツジン(x4)	9900/-/370	木連兵	2500	/
マジン(x2)	9400/-/320	木連兵	2500	/

4 TURN 敵軍PHASE

敵軍援軍(B)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
テツジン	17600/-/430	源八郎	3500	サイコフレーム
テツジン(x4)	9900/-/370	木連兵	2500	/
マジン(x2)	9400/-/320	木連兵	2500	/





6 TURN 敵軍PHASE

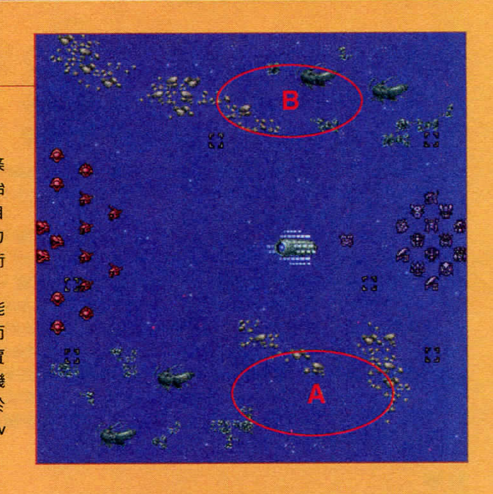
敵軍援軍(C)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
ダイマジン	16600/-/380	元一朗	3500	超合金ニューZ
テツジン(x4)	9900/-/370	木連兵	2500	/
マジン(x2)	9400/-/320	木連兵	2500	/

第三十六話 運命に向かう者たち

勝利條件：敵全滅
敗北條件：自軍戰艦被擊墜　　敵機侵入グリプス２





勒佳林隊的布拉度帶來了與巴姆星人結成和平條約的好消息，但同時亦收到身在阿古捷斯的哈曼開始有所行動的情報。在討論有關哈曼的事時，發現新自護的目標竟是殖民星鐳射砲古利普斯2。如果此強力兵器落在哈曼手上後果十分嚴重，於是立即出發防衛古利普斯２。

到達戰場果然發現新自護的部隊，因為日後可能會有用得著的地方，所以布拉度決定採防衛戰。古利普斯2有回復效果，可以作自軍的據點。初期部隊中而要注意有合體技的黑之三連星。第三回合以賈圖為首的援軍部隊登場，其中最為危險的是駕駛GP-02的賈圖，我軍應沒有多餘的空間主動攻擊他，但清理雜魚足以令他儲夠氣力使出恐怖的核彈。攻擊他的最好時機是他開始移動的一刻，玩者必須在一回合內將他解決，否則後果不堪設想。當敵機少於9台時我方援軍終於趕到，但樣子好像有點古怪。正在疑惑時他們突然自爆，原來這是ブッチャー的人間爆彈，他更與Shadow Mirror聯手來襲。然而對現時的自軍來說已不是甚麼大問題，使用強力的合體技就可輕易把敵軍擊破。

自軍

機體	駕駛員
ラ・カイラム	ブライト
ナデシコ(Y-UNIT)	ユリカ
ガンダム試作三號機	コウ
自選12機	

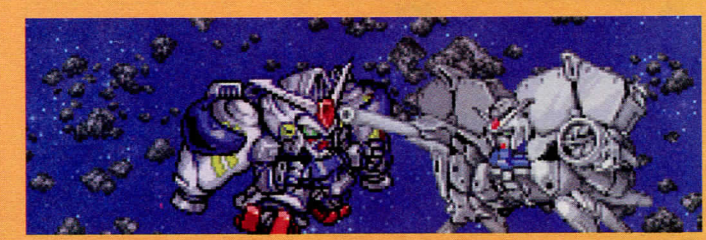
敵軍

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
ドライセン	9900/-/220	ガイア	2000	EWAC裝置
ドライセン	9900/-/220	オルテガ	2000	Beam Coating
ドライセン	9900/-/220	マッシュ	2000	ジャマー
ギラ・ドーガ(x2)	9000/1800/200	ジオン兵	3500	/
ギラ・ドーガ(x4)	8500/1600/160	ジオン兵	2500	/
バウ(x6)	8000/1800/180	ジオン兵	1500	/

3 TURN 敵軍PHASE

敵軍援軍(A)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
ガンダム試作二號機	9200/3900/190	ガトー	4000	サイコフレーム
ドムII	5800/-/210	カリウス	1300	Iフィールドバリア
ドーベン・ウルフ(x3)	13400/-/370	ジオン兵	2500	/
ハンマ・ハンマ(x6)	10000/2000/220	ジオン兵	2800	/



敵機少於9台

第三勢力(B)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
バンドック	21200/-/320	ブッチャー	12000	超合金Z
デスカイン	13000/1800/220	AI	3400	V-UP UNIT(W)
ヘルダイン	14000/1800/200	AI	3400	V-UP UNIT(U)
ソウルゲイン (x2)	18600/-/380	シャドウミラー	2500	/
ヴァイサーガ(x2)	16600/2150/360	シャドウミラー	2500	/
ゲシュペンストmk-II(x6)	6000/-/270	シャドウミラー	1000	/



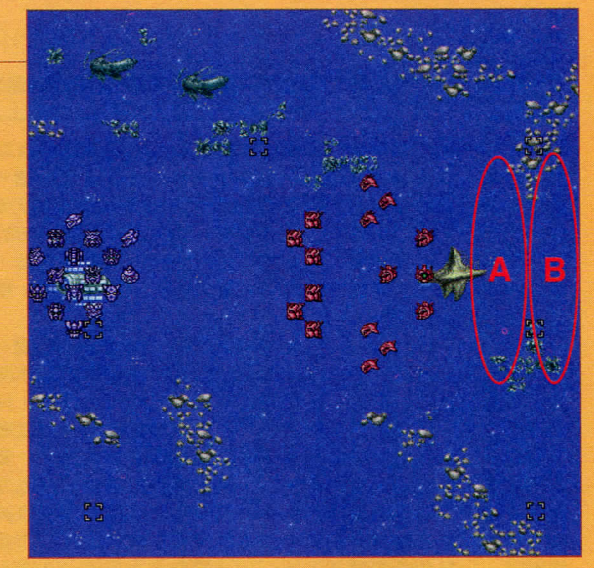
第三十七話 真實の輝き

勝利條件：敵全滅
敗北條件：自軍戰艦被擊墜　敵機侵入グリプス2



在新自護那邊，溫迪爾提議用阿古捷斯來做個實驗，哈曼雖然知道這個來歷不明的人不能盡信，但對自己有利的話她仍然樂於這互相利用的關係。這時在古利普斯2的隆巴納突然探測到阿古捷斯在後方出現，原來是溫迪爾使用空間轉移把阿古斯傳送到古利普斯2的後方。由於在後方因此不能使用殖民星鐳射，唯有以機械人部隊一決高下。

雖然防衛古利普斯2仍然是我軍的任務，但敵軍的距離甚遠，本關就由我方主動進攻。；由於遊戲已接近尾聲，敵人變得十分強橫。即使是嘍囉級的MS也有過萬HP，而且更全是強化兵。因為所有敵人都是屬於強氣，在全滅前方的自護號後所有敵人均可使用命中率甚高的浮游砲，只有多用援護防御才可減輕傷害。有分身的機體應盡快提升氣力，特別是真三一二號，同時擁有兩種分身可令回避率大大提高。第二回合登場的Shadow Mirror 實力不高，不難消滅。真正的敵軍本隊於第五回合出現，單是賈圖的諾伊斯魯已經十分麻煩，加上兩台強勁的重高達mk-II 實在令人頭痛。這時攻擊陣營可以Nadesico 及艾斯特部隊為首，其強力的防護罩可卸去不少攻擊，特別是諾伊斯魯的光線武器。只要集合一起多使用援護和合體技應可在三回合內把這三機擊破。全滅敵軍後妮蒙與W-17娜美亞在阿古捷斯上出現，然而妮蒙會在HP剩約40% 時與娜美亞一起撤退，因此應先擊倒娜美亞以獲得更多資金。



自軍

機體	駕駛員
ラ・カイラム	ブライト
ナデシコ(Y-UNIT)	ユリカ
自選14機	

敵軍

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
ゲーマルク	18000/-/250	キャラ	5000	サイコフレーム
ドーベン・ウルフ(x3)	13400/-/370	ジオン強化兵	2500	/
ヤクト・ドーガ(紅)(x3)	12000/2000/190	ジオン強化兵	4200	/
ヤクト・ドーガ(青)(x3)	12000/2000/190	ジオン強化兵	4200	/
ジオング(x6)	10600/-/210	ジオン強化兵	5000	/

2 TURN 敵軍PHASE

敵軍援軍(A)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
ゲシュペンストmk-II(x9)	5800/-/260	シャドウミラー	1000	/

敵機少於6台

敵軍援軍(B)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
ノイエ・ジール	35000/-/360	ガトー	15000	超合金ニューZ
サイコガンダムmk-II(x2)	25000/3500/360	ジオン強化兵	8000	/
ヤクト・ドーガ(紅)(x2)	12000/2000/190	ジオン強化兵	4200	/
ヤクト・ドーガ(青)(x2)	12000/2000/190	ジオン強化兵	4200	/
量產型キュベレイ(x6)	10000/-/160	ジオン強化兵	4000	/

敵全滅後

敵軍援軍(C)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
アンジュルグ	18400/-/430	レモン	2500	V-UP UNIT(W)
ラーズアングリフ	16400/2950/420	ラミア	2500	V-UP UNIT(U)

第三十八話 靜寂の聲

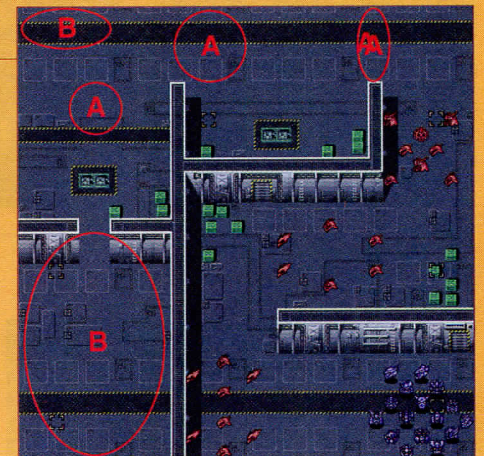
勝利條件：敵全滅
敗北條件：自軍戰艦被擊墜



消滅阿古捷斯外的敵軍後，為免哈曼使用空間轉移逃去，布拉度決定強行突入阿古捷斯內部。但在突入後卻收到連邦軍的援軍部隊被Shadow Mirror擊退的情報，在毫無支援下，面前的就是新自護的主力部隊。在沒有退路的情況下，隆巴納隊展開了破釜沈舟的一戰。

本關絕對是考驗玩者耐力的一戰。自護軍的大部份機體均擁有浮游砲，如果不想我軍機體被集中攻擊的話只有利用援護防御。在進軍時應小心敵機的射程，尤其是容易受集中攻擊的戰艦更不宜移得太前。對付馬士文的渣古III 又是Nadesico 隊出場的時候。在敵機少於十台時哈曼帶領的本隊登場，這才是本關惡夢的開始。在上方有三台新登場的阿索龍，達45000 之高的HP ，加上強力的浮游砲，配合後方支援的兩台重高達是很強的組合。筆者建議以強力的MAP 砲部隊如Nadesico 、ZZ 高達等作先陣，一口氣削去三台阿索龍的HP 後再以合體技埋單。然而最後哈曼與三台京密撒比之前的阿索龍更麻煩。京密撒不但會援護哈曼，而且更擁有強勁的MAP砲，在他們前方聚集的話只會受到MAP 砲三連發而全滅。玩者應先以攻擊距離遠的機體在MAP 砲射程外解決掉三台京密撒，然後才接近對付哈曼。不要小看卡碧尼的實力，她的浮游砲足以一擊擊破我軍的機體，因此接近時最好先使用必閃，沒有的話就聚集一起利用援護防御。記緊在對付哈曼時必須留下一點彈藥和精神，因為擊破新自護後還有Shadow Mirror的部隊登場。他們一出場已有150氣力，攻擊力已不容置疑。而且有部份機體有分身能力，必須使用必中才可確實命中。其實現在已沒有甚麼戰術可言，有甚麼剩下來的就使用吧。

幾經辛苦終於擊倒娜美亞，但就在這時阿古捷斯突然空間轉移，眾人立即趕回外面一看究竟。



自軍

機體	駕駛員
ラ・カイラム	ブライト
ナデシコ(Y-UNIT)	ユリカ
自選14機	

敵軍

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
ザクIII改	16000/3000/270	マシュマー	4000	サイコフレーム
サイコガンダムmk-II(x3)	25000/3500/360	ジオン強化兵	8000	/
ヤクト・ドーガ(紅)(x6)	12000/2000/190	ジオン強化兵	4200	/
ヤクト・ドーガ(青)(x6)	12000/2000/190	ジオン強化兵	4200	/
量產型キュベレイ(x6)	10000/-/160	ジオン強化兵	4000	/

敵機少於10台

敵軍援軍(A)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
キュベレイ	30000/-/280	ハマーン	16000	超合金ニューZ
クイン・マンサ(x3)	30200/-/340	ジオン強化兵	8000	/
α・アジール(x3)	45000/-/310	ジオン強化兵	15000	/
サイコガンダムmk-II(x2)	25000/3500/360	ジオン強化兵	8000	/
ヤクト・ドーガ(紅)(x2)	12000/2000/190	ジオン強化兵	4200	/
ヤクト・ドーガ(青)(x2)	12000/2000/190	ジオン強化兵	4200	/

敵全滅後

敵軍援軍(B)

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
ラーズアングリフ	16400/2950/420	ラミア	2500	ハロ
ソウルゲイン(x2)	19000/-/400	シャドウミラー	2500	/
ヴァイサーガ(x4)	17000/2500/380	シャドウミラー	2500	/
ゲシュペンストmk-II(x6)	6400/-/310	シャドウミラー	1000	/



最終話　極めて近く、限りなく遠い世界に

勝利條件：擊墜ツヴァイザーゲイン
敗北條件：自軍戰艦被擊墜　主角機被擊破　10 TURN 經過

眾人回到阿古捷斯外面時發現竟然身處地球附近，原來這是溫迪爾的計謀，他企圖將阿古捷斯墜落地球，令戰爭不斷延續。現在距離臨界點只有十分鐘，一方面要面對混合了一眾異星人勢力的Shadow Mirror，另一方面亦要阻止阿古捷斯，就連戰術頭腦高明的由莉加也想不出甚麼辦法。這時主角好像找到阻止阿古捷斯的方法，並叫大家集中攻擊溫迪爾。時間非常有限，眾人不得不相信主角，擊破溫迪爾成為隆巴納隊的最後任務…

雖說只有十回合，但其實時間沒有想像中那麼少。玩者一開始時不用心急攻擊溫迪爾，因為面對氣力達150的他現在似乎沒有很大勝算。自軍應先對上下兩方較弱的ゲシュペストmk-II埋手，好讓一眾機體提升氣力。直到第三至第四回合左右就應開始向右方進發，但戰艦最好留在部隊後方，以免被集中擊破而GAME OVER。一眾雜魚大可不用理會，但妮蒙的實力十分高，玩者應先擊倒她。在臨死前她再次告訴主角她必須貫徹自己的戰爭，然而對於不能在軍隊以外的地方遇到主角她卻感到遺憾。解決妮蒙後已沒有甚麼可想，一口氣向溫迪爾進擊吧。以最強的機體集中攻擊的話應該可在兩回合內把他擊破。

在擊倒ツヴァイザーゲイン的一刻主角突然走進機體中並啟動了時空轉移彈，在阿古捷斯上引爆令它的軌道轉變而偏離地球。然後玩者就可慢慢欣賞ENDING 。



自軍

機體	駕駛員
ラ・カイラム	ブライト
ナデシコ(Y-UNIT)	ユリカ
アシュセイヴァー	アクセル
自選14機	

敵軍

機體	HP/盾/EN	駕駛員	資金	道具
ツヴァイザーゲイン	65000/-/500	ヴィンデル	20000	/
アンジュルグ	19000/-/490	レモン	2500	/
ベガ獸グラグラ	40600/-/330	???	4000	/
デスカイン	13600/2150/250	???	3400	/
ヘルダイン	14600/2150/230	???	3400	/
ギルガザムネ	15600/-/330	???	4000	/
メカ戰士ギメリア	18600/-/310	???	3000	/
圓盤獸ギンギン(x2)	15600/-/250	???	3500	/
ゲイザム(x2)	9400/-/310	???	3500	/
メカ戰士ゾンネカイザー(x2)	14600/-/260	???	2500	/
ヴァイサーガ(x6)	17000/2500/380	シャドウミラー	2500	/
ソウルゲイン(x6)	19000/-/400	シャドウミラー	2500	/
ゲシュペストmk-II(x12)	6400/-/310	シャドウミラー	1000	/









二週目



使用爆機後的SAVE檔就可以重新開始遊戲，二週目中所有機體均擁有15段改造，並可裝備4件強化道具，擊破敵機後得到的資金亦是原來的1.5倍。玩者可以這個強化了的模式重玩遊戲，或可嘗試其他路線。



合　體　攻　擊



只要指定的兩台或以上機體鄰接並處於相同高度就會在武器表中追加合體技。多於兩機發動的合體技只須各機體互相跟一台或以上機體鄰接就可發動。合體技的攻擊力是以發動攻擊的機體中構成該攻擊的基本武器的攻擊力乘以一個特定倍率計算而成，對該武器加以改造就能增加合體技的攻擊力。

合體技	機體（基本武器）	倍率	EN	氣力	必要LV
Dマジンガーブレード	マジンガーZ（アイアンカッター）/グレートマジンガー（マジンガブレード）	1.6	10	-	10
Dマジンガーパンチ	マジンガーZ（アイアンカッター）/グレートマジンガー（ドリルプレッシャーパンチ）/グレンダイザー（スクリュークラッシャーパンチ）以上任何二機	1.6	20	-	10
ダブルバーニングF	マジンガーZ（ブレストファイヤー）/グレートマジンガー（ブレストバーン）	1.6	40	-	15
Dライトニングバスター	グレートマジンガー（サンダーブレイク）/グレンダイザー（スペースサンダー）	1.6	60	120	20
ツイントマホーク	ゲッタードラゴン（ダブルトマホーク）/ゲッター1（ゲッタートマホーク）/ゲッターQ（ゲッタートマホーク）以上任何二機	1.6	10	-	10



ダブルゲッタービーム	ゲッタードラゴン（ゲッタービーム）/ゲッター1（ゲッタービーム）/ゲッターQ（ゲッタービーム）以上任何二機	1.6	40	-	15
ストナーサンシャインスパーク	真・ゲッター1（ストナーサンシャイン）/ゲッタードラゴン（ゲッタービーム）	1.7	120	130	25
トリプルマジンガーパンチ	マジンガーZ（アイアンカッター）/グレートマジンガー（ドリルプレッシャーパンチ）/グレンダイザー（スクリュークラッシャーパンチ）	1.7	30	-	20
マジンガートルネード	マジンガーZ（ブレストファイヤー）/グレートマジンガー（ブレストバーン）/グレンダイザー（反重力ストーム）	1.7	50	-	25
Fダイナミックスペシャル	マジンガーZ（ブレストファイヤー）/グレートマジンガー（ブレストバーン）/グレンダイザー（反重力ストーム）/真・ゲッター1（ゲッタービーム）	1.8	80	-	30
デュアルミサイル	ダイアナンA（ダイアナンミサイル）/ビューナスA（光子力ミサイル）	1.6	20	-	10
ツインレーザーソード	ドラグナー1型カスタム（レーザーソード）/ファルゲン（レーザーソード）	1.6	10	-	-
Dフォーメーションアタック	ドラグナー1型カスタム（光子バズーカ砲）/ドラグナー2型カスタム（光子バズーカ砲）/ドラグナー3型カスタム（光子バズーカ砲）	1.6	30	-	10
恐怖のトリプルアタック	ドラグナー1型カスタム（レーザーソード）/ドラグナー2型カスタム（640mmレールガン）/ドラグナー3型カスタム（光子バズーカ砲）	1.8	30	110	15
ダブルゲキガンフレア	エステバリス・アキト（ゲキガンフレア）/エステバリス・ガイ（ガイ・スーパーナックル）	1.5	50	120	20
フォーメーションアタック	エステバリス・リョーコ/ヒカル/イズミ（ラピッド・ライフル）	1.5	60	110	10
コンビネーションブレード	ダイターン3（ダイターンザンバー）/ザンボット3（ザンボットカッター）	1.5	10	-	10
Sコンビネーションアタック	ダイターン3（サンアタック）/ザンボット3（ムーンアタック）	1.6	70	120	15
超電磁スピンVの字斬り	コン・バトラーV（超電磁スピン）/ボルテスV（天空剣Vの字斬り）	1.6	110	130	20
ダブルゴッドフィンガー	ゴッドガンダムH（爆熱ゴッドフィンガー）/ノーベルガンダム（ビームリボン）	1.5	70	130	-
シャッフル同盟拳	ゴッドガンダムH（石破天驚拳）/ガンダムマックスターS（豪熱マシンガンパンチ）/ドラゴンガンダムS（真・流星蝴蝶剣）/ガンダムローズS（ローゼスハリケーン）/ボルトガンダム（ガイアクラッシャー）	2.0	140	130	-
石破ラブラブ天驚拳	ゴッドガンダムH（石破天驚拳）/ライジングガンダム（ライジングアロー）	1.8	130	140	-

特　殊　道　具

裝備道具V-UP UNIT及W-UP UNIT可提升機體各項能力，但提升的幅度是取決於該機體可裝備道具的最大數目。
N=機體可裝備道具的最大數

V-UP UNIT(U)

N=1	HP+200	EN+300		裝甲+50	限界+5
N=2	HP+300	EN+50	運動性+5	裝甲+150	限界+10
N=3	HP+400	EN+70	運動性+10	裝甲+150	限界+15
N=4	HP+500	EN+100	運動性+15	裝甲+200	限界+20

W-UP UNIT

N=1	HP+300	EN+50	運動性+5	裝甲+100	限界+10
N=2	HP+400	EN+70	運動性+10	裝甲+150	限界+15
N=3	HP+500	EN+90	運動性+15	裝甲+200	限界+20
N=4	HP+600	EN+120	運動性+20	裝甲+250	限界+25

V-UP UNIT(W)	裝備後機體全武器攻擊力可獲得N乘以100的提升

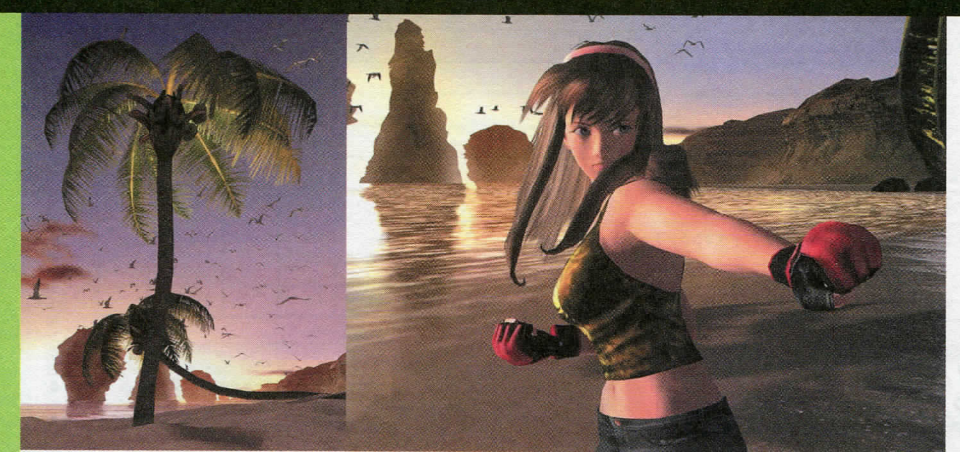
隱　藏　機　體　一　覽

機體/人物	取得方法
紅勇士（シャア専用ゲルググ）	第七話擊墜馬沙，於過版後到手
愛娜（アイナ）	第六話以斯羅說得愛娜。第七話把愛娜以外的敵機全滅就會連同阿布撒拉斯(アブサラス)加入。如把她擊墜就不能得到阿布撒拉斯。
美尼露巴X	第七話於暗黑大將軍及D-3均在地圖上時以甲兒說得。
美雪（ミユキ）	第七話分別以三一萬能俠的三種型態與她戰鬥，然後用龍馬說得。
G-ARMOR（Gアーマー）	第七話過版後馬茜擊墜數多於阿寶就可到手，未能滿足條件就會得到FA高達。
娜娜（ララァ）	宇宙篇第九話以阿寶、加美尤、馬茜與娜娜戰鬥，阿寶、馬茜與馬沙戰鬥引起對話EVENT。第十二話擊墜馬沙後就可以阿寶說得。
大豪寺凱（ガイ）	宇宙篇第九話令Nadesico順利到達地圖上方或全滅自護軍時Nadesico等人仍在場，凱就可於Nadesico入隊時一同加入。選地上篇的話凱會自動死亡。
鐵甲鬼	第十五話過版時NPC的鐵甲鬼仍未被擊墜就會加入。
蝴蝶鬼	大鳥島路線第十七話以三一跟她戰鬥後說得。
金太、知惠	第十七話選擇南原コネクション路線就會自動加入。
科（フォウ）或露莎美（ロザミア）	第十六話以加美尤說得，再於第十八話以加美尤說得其中一人後將其擊墜就可。玩者只可得到其中一人加入。
阿莉比（アレンビー）	第十八話以多蒙說得。第十九話順序用玲、多蒙說得後以多蒙將她擊墜便可。
紀莉加（キリカ）	第二十四話以巨靈神與她戰鬥一次，把黃軍全滅後再以瑪莉亞說得。
東方不敗、風雲再起	路線全部選擇撲克同盟的一方，所有魔鬼高達或東方不敗登場的場合均由多蒙將之擊倒。第十九話讓阿莉比加入，再以多蒙擊倒東方不敗。如果成功的話就不會出現東方不敗之死的EVENT，第二十九話開始時就會與風雲再起一同加入。
勞列斯（ノリス）	第二十八話以愛娜與他戰鬥，然後把他以外的敵機全滅就會連同坐駕老虎一起加入。
寶兒（エルピー=プル）、寶露絲（プルツー）	第二十八話擊墜古利明後以加美尤跟寶兒戰鬥就會發生EVENT令她加入。然後以寶兒擊墜寶露絲就可於過版後一起加入。
沙撒比（サザビー）	完成第三十一話時古華多羅的擊墜數高於30就可到手。



TEXT：寒武紀

軟件商對XBOX的愛與恨



微軟已宣佈將Xbox在日本的發售日延至明年2月22日，雖然有關Xbox很大可能未能趕及在本年內推出的消息在業界已經流傳了一段時間，而且軟硬件延期發售實際上是最平常不過的事，但無論如何，對於期望PS2、GC以及Xbox在本年內推出，並能夠為處於萎縮狀態的遊戲界注入新活力的業內人仕而言，無疑是潑了一盤冷水。

但無論如何，一般都認為微軟的做法是明智的。雖然Xbox在日本的知名度並不高，甚至可以說是三部主機中最被看低的一部。不過，我們卻又不能否應，儘管不斷傳出有關Xbox的不利消息，加入Xbox陣營的開發商數目確實不斷地增加。在8月28日舉行的「Xbox Conference 2001 Summer」上微軟公佈的最新一批加入Xbox陣營的遊戲廠商包括Atlus、From Software以及Namco等，假如將早前已宣佈會為Xbox推出遊戲的廠商Konami、Sega、Capcom、Tecmo及Koei等計算在內，可以說，現時日本遊戲界主要的軟件商基本上已經答應為Xbox開發遊戲。

但即使如此，大部份廠商對於Xbox的前景所持的保留甚至懷疑態度卻是不言而喻的。唯一的例外，便是《Dead or Alive》系列開發商Tecmo。

《Dead or Alive》(下簡稱DOA) 系列是Tecmo旗下現時最暢銷的遊戲作品，DOA及DOA2兩集總銷量超過150萬套。姑且不論DOA3是否有足夠的號召力為Xbox擔任拓荒者的角色，Tecmo甘願將自己的招牌遊戲系列的最新一集在一部前景未明的主機上推出，考慮到其中需要冒的極大風險，對於許多人而言都是難以理解的。相對於普遍存在對Xbox的懷疑態度，我們又應該如何去理解Tecmo對Xbox所採取的這種積極態度?

在進一步討論這個問題之前，讓我們先討論可以說得上最近遊戲界的「新星」—— Koei過去一年的發展。

新主機的推出 = 成功的契機

Koei可以說是去年PS2推出的最大得益者。PS2推出初期主機銷售速度雖然非常驚人，但卻出現了一段缺乏「大作」供應的真空期，而Koei在這段期間卻推出了兩款大型作品《決戰》以及《真三國無雙》，在沒有競爭對手之下，兩款遊戲便所為了所有玩家注視的對象，《真三國無雙》更被認為是第一款真正顯示出PS2主機真正實力的遊戲作品，並成為了數以百萬計PS2玩家在沒有選擇中的選擇。結果，《決戰》成功超越40萬套的銷量，而《真三國無雙》的銷量亦在短時間內突破30萬套，兩款遊戲均一躍成為具名氣的遊戲系列。對Koei而言，這完全正是一個不可多得的機遇。

從數字上看情況可能會更加清楚。1999年度Koei在PS上推出過7款遊戲作品，總銷量只有約105萬套，但2000年PS2推出之後，全年售出的PS及PS2遊戲軟件總數超過200萬套，Koei的電視遊戲軟件銷售數目增長了超過一倍，而去年全年Koei的總營業額亦增加了18.7%，超過200億日圓。正如Koei的堀口常務在一次訪問中表示：「這是我們首次在一部遊戲主機上開發的遊戲（而不是移植PC上的作品）得到如此大的成功，這是史無前例。」

在一片業界不景氣的環境下能夠得到如此突出的成績，與其說是Koei所製作的作品出色，說Koei成功把握著一部新主機推出所帶來的機遇可能更為適合。

在次世代遊戲市場裡，由於主機傾向高性能化的關係，遊戲開發所牽涉的投資非常巨大，這對於一本中小型廠商尤為不利。這些廠商要在遊戲市場中突圍，製作出優秀的遊戲作品故然重要，但同時懂得把握天時地利各方面的配合才是關鍵所在。一部新主機的推出對她們而言正是一個潛在的機遇，一個有可能改變公司命運的可能性。對於一些在次世代遊戲市場裡陷入苦戰的小型廠商而言，的確有很大的吸引力。

TECMO的XBOX策略

再談剛才所討論的問題，我們應該如何理解Tecmo對Xbox這部充滿未知數的主機所採取的積極態度?

Tecmo在遊戲界中亦屬二線廠商，2000年全年總共售出的遊戲軟件數目約為100萬套，營業額約為90億日圓，其業務規模比Koei還要小，與世嘉這間主要大廠相比，規模只達十分之一的程度。

Xbox一直被批評缺乏日本本土化的遊戲作品，而Tecmo安排將其招牌作品與Xbox同日發售，正好能夠與Koei的成功例子作平衡的對比。當然，相對之下，Xbox的前景絕對不及PS2般明朗，任何聲稱為Xbox推出獨家遊戲的軟件商都需要負擔很大的風險，但同時潛在的利益亦是非常可觀的。

DOA系列製作人板垣被問及對於有人認為Xbox除了DOA3以外便沒有其他吸引作品的意見時表示：「這是我們的預計之內，我認為這是好事，因為DOA3已成為Xbox上最受注意的作品，我們打算按排DOA3無論是美、日、歐均是與主機同日發售，我們期望每一個購買Xbox主機的人都會購買DOA3這款遊戲。」這樣看，Tecmo對Xbox所採取的策略確實是成立和可理解的。至於Tecmo是否能夠重演Koei的成功案例，則有待時間去證明。

大廠商普遍的保守態度

相對而言，雖然Konami、Capcom、Sega等主要大廠亦已宣佈了會為Xbox推出遊戲，但我們很容易便可以感覺到她們對於選擇哪一些作品在Xbox上推出的問題上顯得較為保守，她們對Xbox的熱烈程度與Tecmo的分別是顯然易見的。這是因為這些在業界佔據領導地位的軟件商擁有當今最炙手可熱的遊戲系列，所擁有的資金及人材資源亦最為豐富，或者更簡單地說，她們實際上已掌握了遊戲潮流的主脈，我們剛才討論的哪種機會主義式的策略顯然並不是他們最關心的問題，對於他們而言，所需要的計算是最為簡單的，擁有最多主機數目的平台便是利潤之所在。像Tecmo般轉移目標主機根本是不設實際。對於新推出的主機，她們顯然表現得更為審慎。因為來自新主機的利潤最多也只是補助性和嘗試性的。

總結

總括而言，小型廠商期望Xbox能夠為她們帶來經營上的突破，與之相對，大廠商為了確保既有利益，絕不會貿然轉移目標開發平台，因此便產生了不同廠商對於Xbox的不同反應。不過，可以肯定的是，不同的主機對於擴大市場有著非常重要的作用，這對於任何一間軟件商而言都是百利而無一害的。



天堂路

任天堂電視遊戲歷程的再發現



第5回

TEXT BY 寒武紀 <<

上一期我們談到，任天堂面對市場環境變化的壓力正急切謀求轉營，學習電子工程出身的橫井軍平 (1941-1997) 便是任天堂在這段時期裡的關鍵人物。我們介紹過橫井的一些生平事跡，並看到由他所設計的玩具產品之所以成功其實絕非僥倖，相反，橫井的設計才能由他的童年開始已經深植於其個性之內，任天堂社長山內博對於橫井的信任正好為他提供了一個可以一展所長的環境。

再圖多元化業務

要完全放棄故業並在短時間內另覓新的成功機會，對於任何企業而言都是一項極艱巨的挑戰。六十年代後期七十年代初的任天堂面對的是一個完全不確定的未來。雖然橫井所設計的玩具產品受到消費者的歡迎，但山內對於玩具業的戒心並沒有因此而消除，天國與地獄仍然是娛樂事業的現實，今天的成功完全無法預計明天的失敗。

山內更希望的是能夠開拓一個更為廣闊和穩定的業務。因此，除了玩具產品之外，任天堂在這段期間亦曾推出過五花八門的產品，由商用影印機到學生文具用品，以至我們之前介紹過的Hip-Flip運動用品，後期任天堂甚至生產過嬰兒車等嬰兒用品。

可惜，所有這些產品最終都是以失敗告終，而且，由於任天堂先後投入了大筆資金在這些新產品的開發工作上，任天堂所累積的債務越來越多，任天堂已經到了隨時崩潰的地步。

山內博回憶這段困難時期時曾這樣說：

「那是我出生以來第一次去擔心錢的問題。作為一間上市公司的董事長，在體面上我絕對不能夠放棄。或者這樣說，雖然結果最後我亦成功了，但假如任天堂沒有上市的話，這間公司可能早已經倒閉了。」

席捲日本全國的新產品——光線槍

再看當時任天堂的玩具業務，經過Ultra Hand、Ultra Machine、Love Tester等成功的產品之後，橫井所設計的玩具續漸更傾向電子化，而且，邁進70年代，任天堂開發部門內的技術人材亦漸漸成熟，於是，一些具創意和有著革命性意義的玩具產品便在這個時候相繼誕生。

1970年，同為橫井所設計的「光線槍」正式推出。所謂光線槍，其實是一支利用小型電燈泡及類似相機快門的裝置設計而成的玩具槍，配合配備了太陽能電池作為感光裝置的標靶，玩者可以在完全安全的環境下進行光線槍射擊遊戲。一套連光線槍及標靶售價為五千日圓的光線槍套裝推出後風靡日本全國，並成為當時日本國內全年最暢銷的玩具產品。

暢銷但不賺錢

可惜，雖然光線槍大受歡迎，但實際上它並未能為任天堂帶來任何利潤。原因是當時有關的技術發展仍未成熟，生產出來的光線槍產品被發現有大量次貨，許多買家發現產品出現問題後都紛紛要求更換甚至退貨，並大大增加了任天堂的經營成本，結果更是得不償失。

但無論如何，山內看到光線槍的成功，令他再一次確認任天堂未來最佳的發展方向。當時他這樣說：

「利用各種可能的電子技術所設計的娛樂產品，將能創造出前所未有的娛樂體驗。這正是任天堂產品的發展目標。」

這時任天堂的新公司總部落成，而新建築的白色外牆畫上了一個對於今時今日的玩家而言已經非常熟識的商標字樣「Nintendo」，任天堂亦同時由一間京都花札公司一轉成為世界Hi-Tech產業裡的一名成員。

「光線槍Custom」

由於光線槍所採用的只是與一般手提電筒相同的燈泡組件作為光源，所製成的光線槍射程短、準確性亦低。於是，六年之後橫井便為光線槍進行了重新設計，並推出了一個名為「光線槍Custom」(1976) 的改良版光線槍，新設計採用了類似相機閃光燈的光源裝置，新的設計使光槍的射程長達一百米，不過，新設計的光線槍最終只能為橫井帶來了他的第一次失敗。

▼「光線槍Custom」套裝內包括光線槍及標靶Custom Gunman。









原因是新的設計所使用的光源組件成本非常高昂，「光線槍Custom」的售價亦因此高達25,000日圓 (相當於今天的約十萬日圓、或港幣七千元！)。對於以普羅大眾作為銷售對像的光線槍，新的設計無疑在成本與質素兩方面完全失去平衡。當時根本沒有任何人會考慮用如此高昂的價錢去購買一件玩具產品，「光線槍Custom」推出之後亦自然無人問津，結果，不足三個月任天堂便放棄了有關的宣傳活動，並將產品撤離市場。

成功的轉機

光線槍雖然並未能為任天堂帶來預計中的利潤，但這並不多邊這項技術已沒有發展空間，相反，它為任天堂帶來了一個很大的轉機。1973年，任天堂開發了一個商用「光線槍射擊系統」，這個系統的原理與最初的光線槍玩具基本上相同，不同的只是所使用的標靶並不是實物，而是在一個大銀幕上播放出來，模疑實彈射擊場裡的飛碟的影像 (相同的技術期後亦應用在紅白機上的槍射擊遊戲)。由於當時的保齡球運動正直末期階段，大型娛樂場所負責人正尋求其他可以繼承此項活動的業務，任天堂所開發的這個光線槍便被業界所追捧，當時在日本京都開設的全世界首個室內光線槍射擊場，便是採用了由任天堂所設計的射擊系統，射擊場開業首日更成為了各大傳媒記者的追訪對象，而想體驗射擊運動的人仕紛紛擁到會場，情況非常熱鬧。不久，來自國內以至世界各地的訂單源源不絕，任天堂可謂形勢大好。

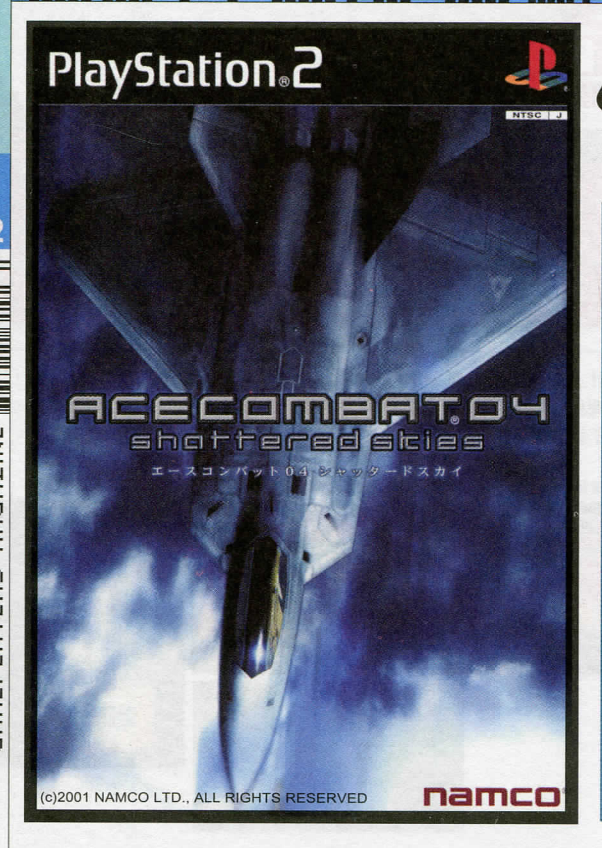


◀ 任天堂紅白機遊戲Duck Hunt使用了類似於「光線槍射擊系統」的技術。

任天堂的第二次破產危機

事實上，這個射擊系統的成與敗對於任天堂而言確實非常重要。「光線槍射擊系統」成功的話將不但能減輕負債累累的任天堂在經濟上的壓力，山內博更可能會認為運動設施比玩具事業有更大的把握和更長遠的效益。

可惜，事情似乎總不能夠更加順利，在形勢大好的背後隱含的又是另一個更大的危機。同一年的秋天，第四次中東戰爭爆發，而隨之而來的原油危機很快便籠罩著整個日本經濟。(待續)

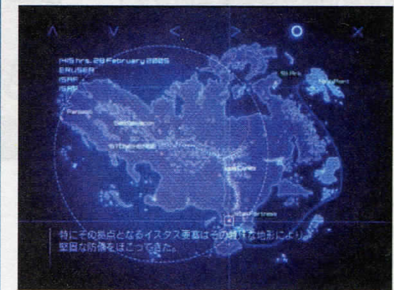


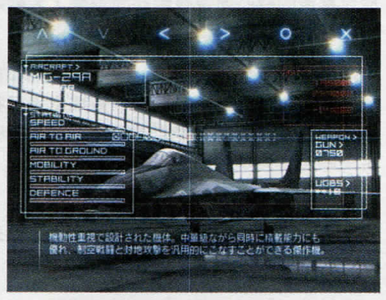
ACE COMBAT 04 shattered skies

TEXT：時雨











GAME PLAYERS GAME DATA

發售商：NAMCO
售價：6800日圓
容量：DVD-ROM
記憶：80KB以上
發售日：9月13日（發售中）

PS2／STG／對應PS2硬碟機、HORI製FLIGHT STICK

身為空戰英雄的感受是……？

在電視遊戲中，玩者扮演的角色許多時都是「英雄人物」，例如在絕大部份RPG遊戲中，玩者永遠都是「拯救世界的英雄」。相信大家在玩過這麼多套遊戲後，即使做英雄也不會再有任何感覺吧。不過在《ACE COMBAT 04》中，製作人員用了極為特別的手法，令玩者可以感受到自己真的是一個有血有肉的英雄。筆者最初只是視玩這遊戲是工作，但在不知不覺間，卻發現自己已完全代入在遊戲的世界之中！

為遊戲增添真實感的通訊

《ACE COMBAT 04》的無線電通訊，毫無疑問是空戰遊戲史上最精彩的。首先，遊戲中所有通訊（包括任務簡介的旁白），都是由純正美國口音的配音員負責，而且當中充斥著各種空戰用的術語，如「FOX 2」（發射飛彈）、「MAYDAY」（求救）等，極具真實感。對白不但會反映出當時的戰況，而且對玩者的任務還有極大的影響，例如途中任務目的可能有變，這也會以無線電通訊的方式告訴玩者，而當敵人的攻擊迫近時，僚機也會向玩者提出警告。這些對白的PATTERN非常豐富，雖然在玩了一段時間後，玩者仍會發現有很多重覆的地方，但基本上玩者不會覺得悶或煩。

《ACE COMBAT 04》中無線電通訊的另一特色，是會包括己方地面部隊和敵方的對話在內。在現實的戰場上，這當然是不可能發生的事，但在本作品中，這些對話卻能讓玩者更易掌握戰事的發展，就好像有人在自己身邊旁述一樣。而且在遊戲的中後期，當玩者在戰爭中有了一定的名聲後，你更會在無線電中聽到其他人提到自己！

「MOBIUS 1（玩者的代號）就在我們的上空！大家也要加油！」

「印有RIBBON（玩者MOBIUS中隊的徽章）的戰機來了！他是死神來的嗎？」

這些對白大大加強了玩者成為戰爭英雄的滿足感（試問有誰不喜歡受人讚賞？）。尤其是當最後玩者成功消滅了敵人的最終兵器後的一段通訊，實在是令人感動！

由另一個角度來看戰爭的SIDE STORY

在任務和任務之間的SIDE STORY，是今集《ACE COMBAT 04》另一個製作得極之出色的地方。遊戲透過一位童年時代經歷過這場戰爭的人，由另一個角度去講述戰事的發展。在他的口中，玩者可以得知當年被敵人佔領地區人民的生活、敵方最強的機師「黃色13」的為人，和他對玩者的評價。有了這SIDE STORY，玩者對遊戲故事和其世界觀可有更深刻的理解和體會。故事雖以悲觀收場（最後黃色13也要死在玩者的手上），但這卻令遊戲得到一個完滿的結局。

SIDE STORY的表達手法也值得一讚，整個SIDE STORY中使用的映像，是一幅又一幅的靜止畫，而全程亦只有SIDE STORY中的主角，以一把陰沉的聲音去獨白出來，這和戰爭凝重的氣氛非常配合。如果沒有這個SIDE STORY，相信《ACE COMBAT 04》只是另一套普通的3D SHOOTING而已。

畫面和遊戲性

《ACE COMBAT 04》的畫面應該是PS2現時眾多空戰遊戲中最好的，不論是戰機的造型和地形的設計都非常像真，不過比較可惜的是，當距離地面很近時，玩者仍然可以發現周圍的地形TEXTURE很粗糙，這是PS2的本身的問題（VRAM太少導致TEXTURE不能做得太精細），並不是容易解決的。遊戲的流暢度方面，筆者雖然已爆了機三次，但從未發現有過慢動作出現，因此玩得非常爽快。

至於《ACE COMBAT 04》的遊戲性，相信任何喜歡射擊遊戲的人都會感到滿意。任務類型由空戰、轟炸、以至到護航和截擊巡航導彈都有。只可惜任務數只有18個，熟手的玩者不消3至4小時便可爆機，實在令人感到「唔夠喉」，幸好還有超高難易度的「ACE MODE」可讓高手去挑戰一番。

總括來說，《ACE COMBAT 04》是一套擁有紮實內容，而且很有設計SENSE的遊戲，這充分顯示出NAMCO在遊戲企劃和DESIGN兩分面仍然保持很高的質素。





(C)NAMCO

在GAMECUBE、XBOX及PS2版的《Soul Calibur 2》，當然少不了了，NAMCO將利用其PS2互換底板製作，還公布了不少開發中的畫面，究都宣布推出家用其基本的街機版「System 246」竟與之前在「SPACE WORLD」中公開的GAMECUBE畫面有多少的差距？就在這裡為大家驗一驗囉。

發售商：	NAMCO
發售日：	預定今年冬天
遊戲類型：	FIG
使用底板：	System 246

Text by 阜林



現時約35%開發度的《Soul Calibur 2》，其基本系統仍是沿用上一集，即是「直斬」、「橫斬」及「8-WAY RUN」三大動作，加上Soul Charge等副系統組成。而這三大動作像《DOA》的打擊、投、Hold一樣，有著相剋的關係存在，直斬以速度剋橫斬；橫斬以闊度剋制跑；跑則是以靈活性避開直斬。據知今次會更為強調這個相剋關係，還加上了牆壁這一個新要素，相信對戰的戰略性會比上集有更高的要求。



現時公開了的圖片中，根據驗證後分出了七個人物出來，相信全部都會是遊戲中的基本人物。與上集比較之下，四個是上集留下的人物，有兩個則發現是新人物，一個是與上集相似，仍有待證實的人物。先來是兩個全新登場的人物！

Cassandra



從外表一看，已令人聯想到上集的美女之一Sophitia。沒錯，她就是Sophitia的妹妹。經歷了兩次對付Soul Edge的戰鬥，Sophitia也到了需要休息的時候。雖然Cassandra一直質疑姊姊出戰的作用，然而邪惡的氣息仍然存在，她也只好拾起武器參戰。戰鬥方式可說是繼承了姊姊，而武器也是短劍Omega Sword與盾Erik Shield，盾上的花紋與Sophitia有別，相信是由她的意志轉化出來的。

洪潤星



與黃星京相像，都是手持青龍刀的刀客，來自朝鮮。李氏朝鮮的海岸警備隊，為守護被鄰國侵略的祖國而奮戰的熱血男兒。視身為上司兼前輩的范崇橋（音譯）是自己的奮鬥目標及好對手。得到關於救國之劍的傳說，展開了尋找Soul Edge的旅程。根據遊戲畫面，他的戰鬥方式可說是另一個黃星京，而黃星京是源於柴香華，究竟作為女主角的香華會否再次出場？

Taki



設定更加「突出」的多喜，冷豔的味道更加強烈（爆）。仍是以裂鬼丸及滅鬼丸兩柄忍者刀出戰，上集滅鬼丸因Soul Edge的關係化成了妖刀，會否影響到她的戰鬥力或者招式？

Taki的攻擊將Ivy硬生生的彈開，看來她仍是個強力的角色呢。

Astaroth

三歲巨人（今集的年齡還未公布…）Astaroth，除了巨斧之外，身上的裝甲也增加了。如右肩那有刺的肩甲，保護他脆弱胸腹的裝甲，給予一種更強厚的感覺。

<< 充滿電流的效果，是Hold技還是？

御劍平四郎



仍然是尋求比種子島（鐵砲）更強武器而遊歷的劍士。今次Alpha（美版的名字…）的配劍並非上集的「獅子王」，而招式上也加了一些全新的動作。

<< 手執劍鞘的御劍，是棄鞘還是新的招式？還可留意一下Casandora的春光（笑）。

Ivy



得到Soul Edge力量而出現的蛇腹劍，今次會有什麼令對手意想不到的新攻擊？

「女王」Ivy當然少不了，設定中少了「女王」的那一份冰冷，但是舞動蛇腹劍Ivy Blade的動作仍是如此，優雅中帶點邪氣。作為鍊金術士的她得到了不老不死的方法，為尋找重要「材料」Soul Edge而踏上旅途。





TEXT：時雨



令大家久等了！《拳皇》最新一集年內登場！

沒有新一集《拳皇》的夏天，總是好像缺少了些甚麼……相信不少街機迷都有這種感覺。自從傳出SNK的經營出現了問題之後，大家都擔心《拳皇2000》，會不會是系列的最後一集……

到了現在，這個疑問已被新公佈的《拳皇2001》一掃而空。在新的人物設計和新的系統下，毫無疑問《拳皇2001》是近年改動最多的一集《拳皇》！現在就讓筆者為大家介紹今集的新增要素吧！

THE KING OF FIGHTERS 2001

發售商：SNK
發售日：11月上旬預定
遊戲類型：FIG
底板：MVS

STRIKER系統之改良型態
TACTICAL ORDER SYSTEM

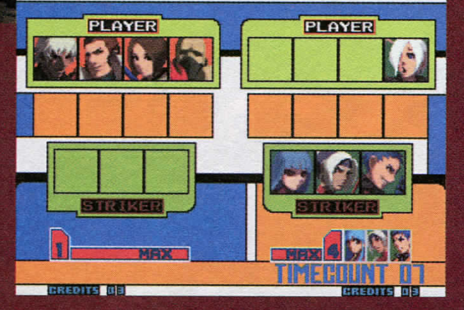
在今集《拳皇 2001》中，雖然每隊人仍然有四名隊員，但玩者卻可以隨意設定直接參加戰鬥的角色與負責做STRIKER的角色之比例，例如玩者可以讓隊中四人全部直接參戰，不使用任何STRIKER，也可以設定有三個STRIKER，真正作戰的只有一人……其產生出來的組合可說是無限！而也因為這個系統的出現，令《拳皇2001》容許畫面上最多出現八名角色，實現「四對四」的戰鬥！

為了配合這個新系統，平衡遊戲性，今集的氣力量計(POWER GAUGE)也會作出改動。首先，參戰角色的人數及氣力量計的最大庫存量是成反比例的。例如：當參戰角色設定為四人時（STRIKER的數目是零），氣力量計的最大庫存數會是一個。相反，如果參戰角色只設定為一人的話，氣力量計的最大庫存數則會增為四個。

其次，如果參戰角色的人數越多，氣力量計本身也會較長，令儲氣速度減慢。相反，參戰角色的人數越少，氣力量計會較短，令儲氣更為容易。

另外，角色的攻擊力和防禦力也會就參戰角色的人數而變化。簡單來說，參戰角色的人數越少，攻擊力和防禦力都會增加。（CVS的RATIO SYSTEM？）

▲在畫面下方可以見到，2P的玩者使用了三位STRIKER，而1P的玩者則一位STRIKER都沒有



►在選擇好使用角色後，再進行參戰者和STRIKER之分配

STRIKER系統之新要素
CANCEL STRIKER

相信不少玩者對《~99》和《~2000》中STRIKER系統的平衡度都有點微言，因此今集設計人員融合了各方面的長處及調整過平衡度後，開發了「CANCEL STRIKER」這新系統。

正常情況下，當玩者呼出STRIKER時，會發生「呼出STRIKER動作」，令玩家產生一小段硬直時間)。

但是，當玩者滿足了下列的條件後，「CANCEL STRIKER」便會成立，而「呼出STRIKER動作」也會被CANCEL，這時玩者便可以順暢地接連下一招攻擊了。

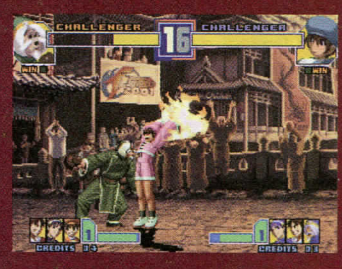
CANCEL STRIKER成立的條件

- 受到攻擊的一方沒有跳躍（?底貼在地面），而且是處於被擊中的狀態
- 每次CANCEL呼出STRIKER只能叫出一人
- 氣力量計的庫存數是一個以上。

空中COMBO新變種
WIRE DAMAGE

某部份攻擊在今集擁有將敵人轟飛至畫面邊緣，並將之反彈回來的特性，就好像在兩者之間有一條隱形的「威也」（WIRE）一樣，當在敵人反彈回來的時候，玩者當然可以進行追加攻擊，做出現時為止無曾有過的新穎連續技。







◆為超必殺技（消耗一條POWER GAUGE） ★為MAX超必殺技（消耗兩條POWER GAUGE） 註：指令為角色面向右方時

主角隊

在上一屆KOF大會完結後，WHIP終於知道了自己的身世，並開始和K'和其朋友MAXIMA一同行動。他們為了搜集NESTS的情報，不斷前往襲擊NESTS位於世界各地的秘密基地。不過最近他們最近發現NESTS的設施大都十室九空，根本不能得到任何情報。這時他們遇到正在找尋NEST內部某人的麟，WHIP見大家的目的一致，便提議不如和他一同參加新一屆KOF大會，與NESTS進行最後決戰！

K' (K DASH)	
IRON TRIGGER	↓↘→+A／C
CROW BITE	→↓↘+A／C
MINUTE SPIKE	↓↙←+B／D
◆HEAT DRIVE	↓↘→↓↘→+A／C
★CHAIN DRIVE	↓↘→↘↓↙←+AC

MAXIMA	
M4型VAPOUR CANNON	↓↙←+A／C
SYSTEM1.2：MAXIMA SCRAMBLE	↓↘→+A／C
M11型DANGEROUS ARCH	近敵時←↙↓↘→+B／D
◆BANKER BUSTER	↓↘→↘↓↙←+A／C
★MAXIMA REVENGER	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+

WHIP	
BOOMERANG SHOT	←↙↓↘→+A／C
HOOK SHOT	空中↓↙←+A／C
STRINGS SHOT	TYPE A→↘↓↙←+A
◆SONIC SLOTER	↓↙←↙↓↘→+A／C
★ SONIC SLOTER	↓↙←↙↓↘→+AC

麟	
飛天腳	→↘↓↙←+B／D
鐵斬舞 羅殺	↓↘→+A／C
無影紅砂手	→↓↘+A／C
◆飛賊奧義 亂舞•毒蛾	↓↙←↙↓↘→+A／C
★飛賊奧義 千手羅漢殺	↓↓+AC



NESTS隊

NESTS組織內部最強戰士候補——K9999和ANGEL，他們兩人接到最新的命令——「將草薙京消滅」，不過兩人看來對上級幹部FOXY這個指令感到極之反感，尤其是K9999，他為了令其他人肯定自己的實力，現在一心只是想將K'殺掉……另一方面，KULA仍然為在上一次大會中死去的CANDY而傷心，但就在這時，她收到了NESTS上級要她參加KOF大會之指令……

KULA DIAMOND	
DIAMOND BREATH	↓↘→+A／C
CROW BITE	→↓↘+A／C
RAY SPIN	↓↙←+B／D
◆DIAMOND EDGE	↓↘→↓↘→+A／C
★FREEZE EXCUSION	→↘↓↙←→↘↓↙←+AC

K9999 (K FOUR NINE)	
很吵呀！	→+A
那哩啊！	↓↘→+A／C
割呀！	→↓↘+A／C
◆月…	↙→↘↓↙←↘+AC

FOXY	
PLANIUM	→↓↘+A／C
知惠之樹	↓↘→+B／D
開始之樹	→↘↓↙←+A／C
◆白鳥之詩	↓↘→↓↘→+A／C
★惑星之新	空中↓↘→↓↘→+AC

ANGEL (AN HELL)	
RED SKY OF YAPONESHIA	→↘↓↙←+B／D
REPUNKAMUI	↓↙←+A／C
FORMALIST BLUE	↘+B
BEYOND THE FLAMES	←↙↓↘→+B／D
◆THE UNIDENTIFIED VICTOM CONSCIOUSNESS	←→↓↘+B／D



日本隊

成為了日本奧運柔道部監督的大門，某天紅丸突然在他面前出現，事關草薙京已經回到日本，還打算再次與紅丸、大門三人一同參加新一屆的KOF大會。大門在知道了京要參加大會的理由後，便義不容辭地一口答應了。另一方面，（自稱是）草薙京弟子的矢吹真吾也加入了他們，新生日本隊結成！

草薙京	
百式・鬼燒	→↓↘+A／C
四百貳拾七式・轢金	→↘↓↙←+B／D
百拾五式・毒咬	↓↘→+C
◆裡百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+A／C
★五百貳拾四式・神塵	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+AC

二階堂紅丸	
居合蹋	↓↘→+B／D
真空片手駒	↓↙←+A／C
雷靭拳	↓↘→+A／C
幻影HURRICANE	↓↙←↓↙←+B／D
雷光拳	↓↘→↓↘→+A／C

大門五郎	
地雷震	→↓↘+A／C
天地返	近敵時→↘↓↙←→+A／C
超大外割	近敵時→↓↘+B／D
裡投	→↘↓↙←→+B／D
◆地獄極樂投	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+A／C

矢吹真吾	
百拾四式・荒咬 未完成	↓↘→+A
百式・鬼燒 未完成	→↓↘+A／C
真吾謹製 我式・月肘	↓↙←+A／C
◆真吾謹製 我無式	↓↙←↙↓↘→+A／C
★外式・驅鳳燐	↓↘→↓↘→+AC



庵隊

八神庵由一直跟蹤自己的SETH口中，得知道草薙京將會參加新一屆的KOF大會。為了了結和草薙之間的恩怨，八神於是答應了SETH一同參戰。組成庵隊的成員還有上一集的兩名新角色VANESSA和RAMON，這個由四個目標不同的人組成的隊伍，其實力到底會如何？

八神庵	
百式・鬼燒	→↓↘+A／C
百八式・闇拂	↓↘→+A／C
百貳拾七式・葵花	（↓↙←+A／C）X3
貳百拾貳式・琴月陰	→↘↓↙←+B／D
◆禁千貳百拾壹式・八稚女	↓↘→↘↓↙←+A／C

VANESSA	
MACHINE GUN PUNCHER	←↙↓↘→+A／C連打
PUNCHER VISION〈前方〉	↓↘→+B／D
PARRYING PUNCHER	→↓↘+A／C
◆CHAMPION PUNCHER	近敵時↓↘→↓↘→+A／C
★CRAZY PUNCHER	↓↙←↙↓↘→+AC

RAMON	
TIGER NECK CHANCERY	近敵時←↙↓↘→+A／C
ROLLING SOUL BAT	→↓↘+B／D
SUMMERSAULT	←↙↓↘→+B／D
◆EL・DIABLE・AMARILLO・RAMON	↓↙←↙↓↘→+B／D
★TIGER SPIN	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+AC

SETH	
昇陽	↓↘→+A／C
腳取	↓↓+A／C
弓月	→↘↓↙←+B／D
◆雙掌昇陽	↓↘→↓↘→+A／C
★胴取七悶殺	↓↘→↘↓↙←+AC



餓狼傳説隊

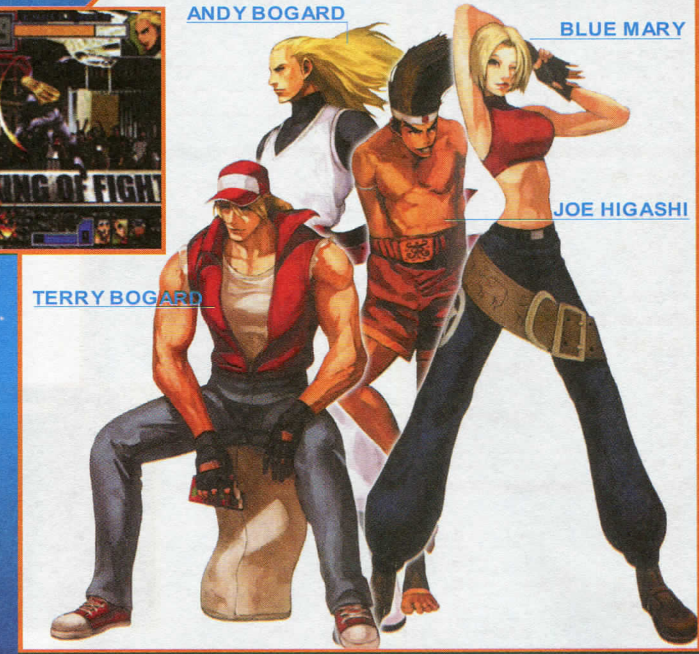
在SOUTHTOWN的公園中，TERRY正在和一班孤兒在玩足球和棒球。因為TERRY本身也是孤兒，所以他對這班小朋友特別有感情。當他聽到孩子們希望他參加新一屆的KOF大會時，便一口答應了。BLUE MARY在知道他的決定後，也答應了助他一臂之力。另一方面，ANDY在收到了TERRY的聯絡後，決定了冒激怒女朋友不知火舞的危險，和眾人匯合。至於東丈，他則為了振興自己出身的泰拳訓練場，要在KOF大會中好好表演一番！

TERRY BOGARD	
POWER WAVE	↓↘→+A／C
BURN KNUCKLE	↓↙←+A／C
POWER DUNK	→↓↘+B／D
◆HIGH ANGLE GEYSER	↓↘→↓↘→+B／
★POWER GEYSER	↓↙←↙→+AC

ANDY BOGARD	
斬影拳	↙→+A／C
昇龍彈	a→↓↘+A／C
擊壁背水掌	近敵時←↙↓↘→+A／C
◆斬影流星拳	↓↙←↙↓↘→+A／C
★超裂破彈	↓↙←↙→+BD

JOE HIGASHI	
HURRICANE UPPER	←↙↓↘→+A／C
TIGER KICK	→↓↘+B／D
黃金之腳跟	↓↙←+B／D
◆黃金之TIGER KICK	↓↘→↗+B／D
★SCREW UPPER	↓↘→↓↘→+AC

BLUE MARY	
STRAIGHT SLICE	←儲→+B／D
VERTICAL ARROW	→↓↘+B／D
REAL COUNTER	↓↙←+A／C
◆M. SPLASH ROSE	↓↘→↘↓↙←+A／C
★M. DYNAMITE SWING	A • A→B • C



龍虎之拳隊

某天早上，RYO和YUKI如常在極限流道場中練功，突然ROBERT氣急敗壞地走衝了進來，原來他老家經營的GARCIA財團正面臨被收買的危機！TAKUMA在知道了ROBERT的困難後，便說：「ROBERT的危機即是極限流的危機！」並命令三人和他一起參加KOF大會，以優勝的獎金來幫ROBERT老家脫離危機！

RYO SAKAZAKI	
虎煌拳	↓↘→+A／C
虎砲	→↓↘+A／C
暫烈拳	→←→+A／C
◆霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A／C
★龍虎亂舞	近敵時↓↘→+C • A

ROBERT GARCIA	
龍擊拳	↓↘→+A／C
龍牙	→↓↘+A／C
幻影腳	→←→+B／D
◆背牙龍	↓↘→↓↘→+A／C
★龍虎亂舞	↓↘→↘↓↙←+AC

TAKUMA SAKAZAKI	
虎煌拳	↓↘→+A／C
翔亂腳	→↘↓↙←+B／D
猛虎 無賴岩	↓↙←+A／C
◆真・鬼神擊	近敵時↓↘→↓↘→+A／C
★龍虎亂舞	↓↘→↘↓↙←+AC

YURI SAKAZAKI	
虎煌拳	↓↘→+A／C
飛燕疾風拳	↓↙←+A／C
空牙	→↓↘+A／C
◆芯！超UPPER	↓↘→↓↘→+B／D
★飛燕鳳凰腳	↓↘→↘↓↙←+BD



女性格鬥家隊

在上一屆大會中因為找不齊隊員而沒有出場的李香緋，今屆她一收到邀請信，便立即前去找不知火舞，希望可以和她組隊參加。碰巧不知火舞也想在KOF大會中教訓一下ANDY，於是兩人便到KING經營的酒吧「ILLUSION」，說服KING也一起參加。其實KING是完全沒有興趣參加KOF的，不過最終也屈服在舞和香緋的壓力之下。最後，在上一屆有份出場的四條雛子剛好在SOUTHTOWN旅行，於是她也加入隊中，組成了2001年版女性格鬥家隊！

KING	
VENOM STRIKE	↓↘→+B
TRAP SHOT	→↓↘+B/D
MIRAGE KICK	→↘↓↙←→+A/C
◆SURPRISE ROSE	←→↘↓+B/D
★ILLUSION DANCE	↓↘→↘↓↙←+BD

不知火舞	
龍炎舞	↓↙←+A/C
花蝶扇	↓↘→+A/C
必殺忍蜂	←↙↓↘→+B/D
◆花嵐	↓↘→↓↘→+A/C
★超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+BD

四條雛子	
小手投	近敵時←↙↓↘→+B/D
突落	↓↙←+A/C
掛投	近敵時→↘↓↙←→+B/D
◆大一番	↓↘→↓↘→+A/C
★合掌捻	←↙↓↘→←↙↓↘→+B/D

李香緋	
天崩山	→↓↘+B/D
那夢波	↓↘→+A/C
閃里肘皇・心碎破	↓↘→+D
◆大鐵神	↓↘→↘↓↙←+B/D
★真心牙	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+BD



怒隊

在新一屆KOF大會宣佈即將舉行之後，LEONA、RALF和CLARK不斷嘗試去刺探當中是否隱藏了NESTS的陰謀，但很可惜連日的偵察都找不到任何線索。這時，他們的長官HEIDERN給他們看一幅最新收到的衛星照片，裡面映著的，是一個由干擾電波做成的巨大黑影……加上在KOF大會中，NESTS竟然公開派隊伍參加！為了調查一切事件的真相，HEIDERN於是決定和三人一同參加KOF大會。

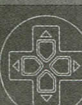
LEONA	
MOON SLASHER	↓儲↑+A/C
BALTIC LUANCHER	←儲→+A/C
X CALIBUR	空中↓↙←+A/C
◆REVOLVE SPARK	↓↙←↙↓↘→+B/D
★V SLASHER	空中↓↘→↘↓↙←+AC

RALF	
SUPER ARGENTINE BACK BREAKER	近敵時←↙↓↘→+B/D
VULCAN PUNCH	→↓↘+A/C
GALACTIC PHANTOM	↓↘→↓↘→+A/C
◆騎馬VULCAN PUNCH	↓↙←↙↓↘→+B/D
★BARIBARI VULCAN PUNCH	↓↘→↘↓↙←+AC

CLARK	
SUPER ARGENTINE BACK BREAKER	近敵時←↙↓↘→+B/D
NAPALM STRETCH	→↓↘+A/C
FRANKENSTEINER	近敵時→↓↘+B/D
◆RUNNING THREE	←↙↓↘→←↙↓↘→+B/D
★ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+AC

HEIDERN	
CROSS CUTTER	↓↘→+A/C
MOON SLASHER	→↓↘+A/C
STORM BRINGER	近敵時→↘↓↙←+A/C
◆FINAL BRINGER	↓↘→↓↘→+A/C
★HEIDERN END	↓↙←↙↓↘→+B/D





超能力戰士隊

在中國某間位於深山的古寺中，拳崇和包正在積極地鍛鍊他們的超能力。原來經過了上次KOF後，拳崇終於由包的身上取回了一半的超能力，不過可卻導致兩人的能力變得不太安定，這樣下去可不是辦法……於是鎮元齋建議眾人再次參加KOF大會，希望可以從中找到令兩人回復的方法！

麻宮雅典娜	
PSYCHO BALL ATTACK	↓↙←+A／C
PSYCHO SWORD	→↓↘+A／C
PSYCHO REFLECTOR	↓↙←+B
◆SHINNING CRYSTAL BIT	→↘↓↙←→↘↓↙←+A／C
★PSYCHIC 9	→↘↓↙←→+AC

椎拳崇	
超球彈	↓↙←+A／C
龍顎碎	←↓↙+B／D
穿弓腿	↓↘→+B／D
◆神龍凄煌裂腳	↓↘→↘↓↙←+B
★仙氣發勁	近敵時↓↘→↓↘→+AC

鎮元齋	
瓢箪擊	↓↙←+A／C
望月醉	↓↓+B／D
醉杯靠	↓↘→+A／C
◆轟炎招來	↓↘→↘↓↙←+A／C
★轟爛炎炮	↓↘→↓↘→+AC

包	
PSYCHO BALL ATTACK	↓↘→+A
PSYCHO BALL CRUSH • FRONT	↓↙←+A／C
PSYCHO BALL CRUSH • AIR FRONT	空中↓↙←+A／C
◆PSYCHO BALL CRUSH SP	↓↙←↓↙←+B／D
★PSYCHO BALL ATTACK III	→←↙↓↘→+AC



韓國隊

在金甲喚開辦的道場中，他的門生正在不斷苦練跆拳道的技巧。而在門生之中，有一名新加入的女孩子MEL LI，不論是金還是全勳都發現了她有很高的潛質。後來全勳為了趕著前去聽雅典娜的演唱會而遇到車禍，MEL-LI於是補上成為了韓國隊的一員。蔡寶奇和陳國漢在知道了有女孩子加入，最初都十分高興，不過他們後來卻發現MEL-LI的夢想，是成為像特攝片中的正義英雄！

金甲喚	
飛翔腳	空中↓↘→+B／D
霸氣腳	↓↓+B／D
半月斬	↓↙←+B／D
◆鳳凰天舞腳	空中↓↘→↓↘→+B／D
★鳳凰腳	↓↙←↙→+BD

陳國漢	
鐵球大回轉	→↓↘+A／C
鐵球粉碎擊	↓↙←+A／C
大破壞投	近敵時→↘↓↙←→+A／C
◆鐵球大暴走	↓↘→↘↓↙←+A／C
★鐵球大壓殺	↓↘→↓↘→+AC

蔡寶奇	
龍卷疾風斬	↓儲↑+A／C
飛翔空裂斬	↓儲↑+B／D
旋風飛猿刺突	←儲→+A／C
◆斬！猿月輪	（←↙↓↘→）X 2+A／C
★鳳凰腳	↓↘→↘↓↙←+BD

MEI LI	
（正常狀態）	
轉換架式	ABC掣同按
三連腳（迴轉轉身踢）	↓↘→+B／D
三連腳（踵落）	→↓↘+B／D
三連腳（下段腳攻擊）	→↓↘+D
◆神獸腳	↓↙←↓↙←+B／S
（HERO狀態）	
轉換架式	ABC掣同按
FULL SWING CHOP	↓↘→↓↘→+A／C
MEI LI CHO~P!	↓↙←+A／C
MEI LI KIC~~K!	空中↓↘→+B／D
★MEI THE END	↓↘→↓↘→+AC



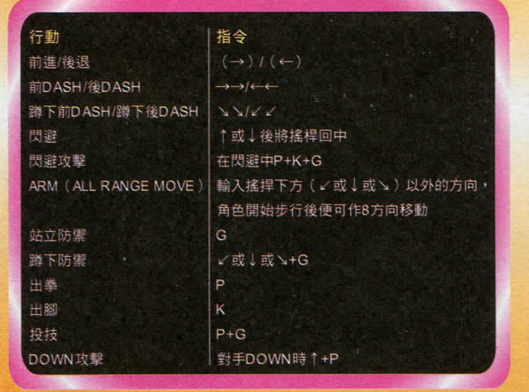
TEXT：時雨



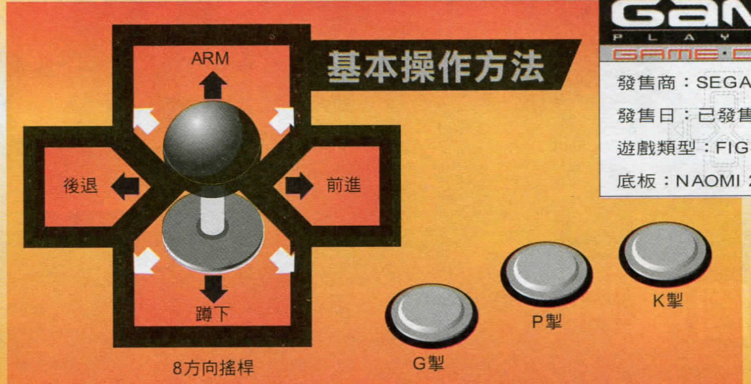


《VIRTUA FIGHTER 4》終於登陸香港了！筆者作為《VF》系列的擁躉，最近的生活幾乎全部被《VF》所佔據，每天都不自覺地要到遊戲機中心和朋友激戰。不過筆者在這個多星期中發現到，香港的玩家雖然都對《VF4》極感興趣，但卻無法掌握到《VF》的基本玩法，也感受不到《VF》緊張刺激之處。如果因為這個原因而令香港人再一次放棄《VF》系列，實在太過令人可惜了！因此筆者希望能盡一份《VF》FANS的責任，透過本刊介紹《VF4》的基本玩法，令大家可以有一個最起碼的概念，明白《VF4》到底是一套怎樣的遊戲，以吸引更多人加入《VF》的世界！

專為《VF》初心者而寫之入門指南



行動	指令
前進/後退	（→）/（←）
前DASH/後DASH	→→/←←
蹲下前DASH/蹲下後DASH	↘↘/↙↙
閃避	↑或↓後將搖桿回中
閃避攻擊	在閃避中P+K+G
ARM（ALL RANGE MOVE）	輸入搖捍下方（↙或↓或↘）以外的方向，角色開始步行後便可作8方向移動
站立防禦	G
蹲下防禦	↙或↓或↘+G
出拳	P
出腳	K
投技	P+G
DOWN攻擊	對手DOWN時↑+P





GAME PLAYERS GAME DATA

發售商：SEGA

發售日：已發售

遊戲類型：FIG

底板：NAOMI 2

各種系統之說明

移動、ARM、閃避

在《VF4》中，前、後DASH是最基本的移動方法，不論是快速地迫近敵人、又或者是迅速地回避敵人之攻擊，DASH的用處是無限的。在DASH的途中玩者隨時都可以按G掣來CANCEL，這樣做除了可消除DASH原來的硬直之外，也能立即進入防禦狀態，是《VF》玩者最常用的技巧之一。

除了普通的DASH之外，玩者還可以蹲下DASH。蹲下DASH的優點，是能在DASH的同時回避上段攻擊。另外，在《VF3》中已廢除了的「連續前後蹲下DASH」在《VF4》中也復活了！不過要注意蹲下DASH的移動距離會較正常的短。

至於可以讓玩者自由在場中移動的新系統「ALL RANGE MOVE」（ARM），主要是用於調整自己身處的位置，例如用來避開牆邊等危險的地方。在ARM途中玩者沒有任何硬直，因此隨時都可以使出攻擊、投技或者防禦，但ARM並沒有回避敵人攻擊的性能，如想回避攻擊，請使用「閃避」。


◆DASH和蹲下DASH，看似簡單，但內裡的戰略性是無窮的

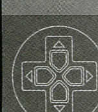

◆可讓玩者自由移動的ARM，主要是用來避免RING OUT

閃避，在上集又名ESCAPE，是令敵我攻守位置一瞬間改變的方法。閃避在《VF4》中共有兩種，第一種是在敵人沒有出招時的閃避，這時玩者會稍為向左或右方移動一小步，移動的速度不但緩慢，在閃避後的硬直也非常大，而且幾乎沒有任何回避敵人攻擊的能力，用途十分有限。

至於配合敵人出招時進行的閃避，其橫向移動速度會比上述的普通閃避快得多，而且只要對方的攻擊是直線的，閃避便必定會成功（這點是閃避和《VF3》的ESCAPE最大不同點），玩者在閃避後的硬直時間也非常短，可以立即用打擊技或投技反擊（但注意如果只是回避了敵人的小技，如P或↓P等，玩者的反擊並不一定成功）。


◆閃避必須配合敵人出招時使用，成功時的回報也非常大

使用閃避的時機，主要是在一些自己不利，但又未至於會確定受到反擊的情況下，例如手肘（→P）或最



速起身攻擊被擋後的情況，由於敵人十出八九都會用打擊技反擊，這時閃避的成功率便十分高了。不過過要留意閃避對於旋轉系攻擊和投技十分脆弱，一旦被敵人先讀到便非常危險。

閃避攻擊

在閃避的途中，玩者只要按P+K+G便可以使出閃避攻擊，閃避攻擊的特性是每個角色都不同的，但除了LION和WOLF之外，閃避攻擊大都是快速的中段攻擊。閃避攻擊的優點，是它可以在回避敵人的攻擊後立即反擊，而且也能防止敵人使用投技對付閃避中的玩者，不過閃避攻擊一旦被擋便會出現極大的硬直，肯定會受到敵人反擊（例如投技等），因此不能亂用。


◆閃避攻擊的性能是每個角色不同的，當中最強的是AKIRA、AOI、SARAH、LION的則弱得幾乎不能使用

起身、受身

受身是《VF4》的新系統。由於受身的出現，令《VF》本來已經極之刺激的「起身攻防戰」更加複雜，戰術層面也更進一步，因此受身是所有《VF4》玩者的必修一課。不過在討論受身之前，大家最好先明白在自己跌倒後起身的基本方法。

當玩者跌倒在地面時（這也稱為DOWN狀態），共有四種不同的可能性：

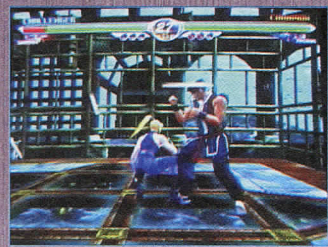
1. 仰臥、腳向敵人

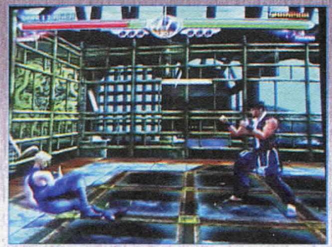
2. 仰臥、頭向敵人

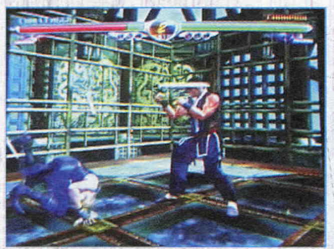
3. 俯臥、腳向敵人

4. 俯臥、頭向敵人

當中(1)是最常見的DOWN狀態，但根據敵人使用的招式和牆壁等因素，(2)、(3)、(4)等情況也會時常出現。不論DOWN的狀態如何，玩者都可以選擇「原地起身」（按P掣可加快起身速度）、「橫轉起身」（↑/↓+P掣）或「後轉起身」（←+P掣），而在起身的途中，玩者隨時都可以按K來使出中段起身踢，或者↓K來使出下段起身踢。起身踢的判定很大，可以擊退大部份敵人的攻擊，解除自己不利的狀態，但除了原地起身踢之外，橫轉起身或後轉起身踢在被擋後都會受到對手投技之反擊。另外，俯臥時的起身踢大都是半旋轉系的攻擊，因此有機會被敵人用閃避避開，形勢較仰臥時更為危險。


◆ 原地起身


◆ 橫轉起身


◆ 後轉起身


◆ 起身踢是取回優勢的好方法，但小心被擋後的反擊

利用受身回避DOWN攻擊

當玩者被敵人擊中掉到地面，在碰到地面前的一瞬間按P+K+G，便可以進行受身，以加快起身的速度，恢復作戰。而在《VF4》中受身共有兩種，第一種是原地受身（著地時P+K+G），第二種是橫轉受身（著地時↑/↓P+K+G）。

受身的主要用途是回避敵人的DOWN攻擊。今集《VF4》的DOWN攻擊威力不低，而且如果玩者不受身，在許多情況DOWN攻擊都是確定的！除此之外，玩者躺在地面時還會像《鐵拳》系列一樣，受到各種打點低的招式擊中，例如↓KK等。如果不想受到敵人的DOWN攻擊狂攻，便一定要懂得受身了。

不過受身也有其弱點，那就是受身後玩者無法使出任何起身攻擊，這對敵人來說，自然是中段攻擊、投技二擇的最佳機會！（受身後站立不動會被投，但蹲下或出招則會被敵人的中段攻擊擊中）

除此之外，橫轉受身途中玩者還有可能吃敵人的下段投！雖然玩者這時可以將搖桿推上來回避下段投，但這卻會改為吃上段投！換句話說這也是二擇位。不過橫轉受身也有一個優點，便是玩者可以利用橫轉時自己是處於蹲下狀態這一特性，在受身後立即使出一些只有蹲下狀態才能使用的招式，例如AKIRA的白虎雙掌打（（↓）←→P）、LAU和PAI的腿登裡旋腳（蹲下後站立途中K）等，都是橫轉受身後極佳的選擇。


◆原地受身是最安定的受身法，但如果敵人沒有使出DOWN攻擊，之後肯定會被對手二擇


◆橫轉受身有被投的危險，但起身的速度較快

投技

投技是《VF》中極重要的要素，因為它能破壞敵人之防禦，也是瞬時奪去敵人大量體力的最佳方法。能否充分了解投技的系統，對玩者的實力將有極大的影響。

投技主要可分成上段投和下段投兩種，上段投是對付站著的敵人，而下段投則是對付蹲下之敵人，不過要留意並非所有角色都擁有下段投的。

除了要分上下段之外，玩者還要注意，投技在敵人出招途中是無法成立的（除了特殊的投技外）。因此要令投技成功，玩者應等到敵人靜止（不論是否在防禦）、移動（DASH、ARM或閃避）或者出招後的硬直時間中使用才可。


◆ 上段投


◆ 下段投

今集《VF4》的投技和以往三集時的性質有點不同，以前《VF》的投技是在輸入指令後便即時成立的，用格鬥遊戲的術語來說即是「1 FRAME投」。但在今集，投技和其他打擊技一樣，存有「出招時間」這要素（玩者可以見到自己的角色伸手出去嘗試抓著敵人）。因此在輸入投技指令後，如果敵人立即使出打擊技反擊，投技便不會成立，而且這時敵方的攻擊還會當作COUNTER HIT！

有人可能會說：「那麼《VF4》的投技豈不是很弱？」筆者可以回答這絕對是錯的。首先，《VF4》中投技的有效距離長了許多，以前在擋了敵人的攻擊後，往往要先向前DASH半步才能令投技命中，但在今集大家只須在原地輸入投技指令，即可成功令投技命中，事實上比以前出得更快、更方便！

其次，今集玩者可以利用「先行入



力」的方法，令投技的成功率提高。所謂先行入力，即是在自己的收招硬直中先行輸入指令，當硬直時間一完結，下一個招式便會立即自動使出，令招與招之間更加連貫，而今集的投技也可以利用此法。例如「↓P(COUNTER HIT)>投技」這一連攜，如能在↓P後先行輸入投技指令，只要敵人稍有猶豫，投技就能成功命中！


◆在投技的出招動作中被敵人打中，會當COUNTER HIT計

特殊投技

除了正常的投技之外，《VF4》中還有兩種特殊投技。第一種是「CATCH投」，CATCH投是一種出招動作比較緩慢的投技，不過它卻有無視敵人打擊技的特性。只要在對方的打擊技之判定出現前捉著敵人，CATCH投便能成立。

第二種是「HIT投」，又名「打擊投」，這種投技是要在某些打擊技擊中敵人的一瞬間輸入指令才能夠成立，如果打擊技被擋，投技自動也會失敗，因此大家可視之為打擊技COMBO的一種。


◆ CATCH投可以無視對手的打擊技，而且無法解拆


◆ HIT投要在打擊技命中的一瞬間輸入指令

投技解拆

雖然投技的威力很高，但如果玩者能夠將之解拆，便可以完全不受傷害，因此投技解拆是《VF4》中極重要的進階技巧。

當敵人的投技命中玩者的一瞬間，玩者可以輸入該投技的指令之最後一個方向，並同時按P+G來將之解拆。例如敵人的普通P+G投，玩者解拆時也是輸入P+G；要解拆指令是←→P+G的投技時，玩者便要輸入→P+G。（如果是下段投，按的掣則要改為P+K+G）

至於在《VF3》中解拆WOLF的「GIANT SWING」（←↙↓↘→P+G）時是要輸入←→P+G的，但在《VF4》中，這些複雜的解拆指令已經全部簡化為→P+G了。

另外，在《VF3》中無法解拆的背後投、側面投和下段側面投，在《VF4》中已經改為可以解拆。解拆背後投的方法和正面投相同，也是指令最後一個方向+P+G。而解拆側面投，玩者要看清楚敵人到底在自己的哪一邊，如果是左邊的話解拆指令為←P+G，右邊的話則為→P+G。至於側面下段投的解拆指令則是↙P+K+G和↘P+K+G。不過根據筆者的經驗，在實戰中要解側面投是非常困難的，吃了也沒有辦法……




◆ 側面投解拆對敵人的心理打擊非常大


◆ 即使是高威力的投技，如能解拆到DAMAGE也是0

高階投技解拆技巧

由於每個角色都擁有數種投技，要100%估中敵人使用的投技種類，並且將之解拆是沒有可能的。不過利用「複合投技解拆」這技巧，大家便可以大大提高解拆的成功率。

簡單來說，「複合投技解拆」即是在解拆時迅速地連續輸入兩個解拆指令，例如AKIRA最常用的投技是↘P+G和←→P+G，那麼玩者只要連續輸入↘P+G和→P+G，便可以將以上兩種投技都解拆了！當然，這方法對下段投也同樣有效。

更為高階的投技解拆，還有「擋加投技解拆」。簡單點說，這即是在自己打擊技收招時的硬直中輸入一個解拆指令，之後只放開P掣(繼續按實G掣)，這樣一來，玩者便不會露出投技伸手出來的動作，可以同時防禦敵人的打擊技和投技了。

再進一步的話，玩者更可以在閃避的途中輸入「擋加投技解拆」，這樣玩者就可以成功回避敵人的「打擊/投技」二擇，是《VF》高手必須學會的技巧。


◆ 在使用了回避加解投之後，敵人選擇中段技時玩者便能自動閃避開


◆ 而如果敵人是出投技的話也能解拆掉

當身

在《VF》世界內的「當身」，是代表那些能將敵人的打擊技「接住」，再立即進行反擊又或者是將之「卸開」的招式，在香港又稱為「反技」。當身時如果敵人沒有出招，當身本身是沒有攻擊判定的，而且玩者還有被投的危險。如果敵人之攻擊判定和當身指令的判定不配合，該攻擊也會當作COUNTER HIT計算。

在《VF3》時，有些攻擊判定為中段的招式，也要使用上段的當身才能成功反擊（例如LAU的斜下掌↘P），不過在今集，所有當身的指令已被統一。上段攻擊當身指令是←P+K、中段攻擊當身指令是↙P+K、下段攻擊當身指令是↓P+K。不過玩者要留意某些回旋踢（如LAU的旋風牙K+G）和雙手攻擊（如AKIRA的白虎雙掌打）是不能用當身反擊的。




◆ 估計敵人會出的攻擊，是使用當身非要的技巧

撥技（捌き）

「撥技」是《VF4》新增的招式，它們的性質和當身有少許相似。簡單點說，「撥技」即是一些在出招途中能夠防禦敵人攻擊之招式，而在防禦成功時，會發生一下特別的音效，敵人的攻擊也隨之失效。這些撥技性質是屬於打擊技，因此也不會被投（CATCH投例外），由於有同時回避打擊技和投技的特性，撥技有多好用相信不需筆者解釋了。不過撥技通常只能防禦上中段的攻擊，而且部份更有其他限制，

例如「只能防禦中段P」等等，在使用前請先確認一下招表的說明。



◆撥技通常是在自己不利的情況下，用來同時回避敵方的中段攻擊和投技

牆壁

在《VF4》中的牆壁可以分為兩類——能破壞和不能破壞的。前者如果受到強烈的衝擊便會被破壞，而已破壞的部份在以後的戰鬥中也不會修補，如果從缺口處跌出場外便會RING OUT；後者雖然不會被破壞，但如果是一些比較矮的牆，玩者仍可以將敵人用膝頭「頂」出場外RING OUT。



◆牆被破壞後，該缺口處便有RING OUT的可能

牆壁邊的攻防戰

當玩者的攻擊命中站在地面的敵人，並將他打埋牆壁時，對手便會出現一小段附加的硬直時間，令形勢對自己極之有利，這時不要猶豫，立即繼續進攻吧！不過要留意這撞牆產生的硬直會令投技失效，尤其是先行入力的投技，在牆壁經常會因此而失敗。

如果敵人是被玩者浮起後再碰到牆壁，其浮空時間便會被延長，大家可以利用這點做出一些正常時做不到的空中COMBO！絕對有深入研究的價值。

另外，如果敵人在碰到牆壁後是以仰臥倒地的話，對方是不能受身的，因此DOWN攻擊也會確定命中。不過如果玩者在敵人倒地前有進行過追擊，那麼敵人便無條件可以進行受身的了。



◆在牆邊，任何招式在命中後都可以令敵人產生硬直，下段K因此也變得極具威脅



◆在牆邊的專用COMBO一例，AKIRA大纏崩捶後……



◆可以用鐵山靠追擊！

攻擊命中時的特殊效果

在《VF4》中，有不少招式在命中敵人後，都會產生特殊的效果，而這些時候往往是玩者繼續追擊的大好機會。能否掌握自己的主力技所產生的特殊效果，並準確地進行追擊，是通往勝利之一大捷徑。

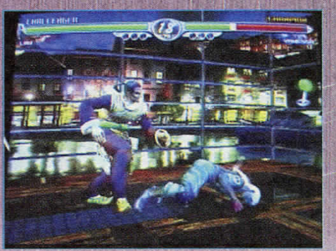
暈眩

「暈眩」是《VF4》中最常見的攻擊特殊效果，這通常是在中段技（主要是手肘肘和中段腳）擊中蹲下的敵人時發生，其他會引起暈眩的情況還包括：AKIRA的防禦破壞技（如開胯→P+G）、專門令敵人失去平衡的投技（如LAU的柳手掛塔←↓P+G）、當身技（如AOI的天地陰陽←P+K+G）和COUNTER HIT（如JACKY的DASH HAMMER KICK→→K）等等。在暈眩時，於自己的體力計下面會出現一支不斷搖動的搖桿，提示玩者這時可以進行回復（按實G掣再狂搖搖桿），以縮短暈眩的時間。留意畫面上搖桿的顏色會由綠色變為紅色，而只有在紅色時進行回復才是有效的。

在暈眩中，玩者會失去防禦打擊技的能力，情況非常不利，不過投技對於暈眩中的玩者卻是不成立的，因此有時不進行回復來避開敵人的投技也是戰術之一。



◆由中段攻擊引起的暈眩，是最常見的特殊狀態，被打中的一方必須立即回復



◆投技和當身也可以做出暈眩狀態，容許玩者繼續進攻

反彈

《VF4》中某部份強而有力的攻擊，在命中後能將敵人「固定」在地上，並令其雙腳朝天一段短時間（如AKIRA的上步沖掌←→P和SARAH的SPIN EDGE KICK←K+G等），這便是「反彈」狀態了。在這時候玩者可以用其他打擊技來進行追擊。由於在反彈狀態中，敵人是不可以受身的，因此玩者之追擊可以100%成功，而DOWN攻擊也幾乎確定會命中。



◆就是這個兩腳朝天的狀態後，玩者可以用其他打擊技去追擊

崩潰

「崩潰」是《VF4》新增的特殊效果，某些攻擊在擊中敵人後，可令對手失去平衡或知覺，然後慢慢向前方倒下（例如AKIRA的躍步頂肘→→→P（要COUNTER HIT）和LION的進步螳螂掃手←↘P等）。而在倒下的途中，玩者可以用打擊技繼續追擊。由於「崩潰」也是不能受身的，玩者的追擊一定可以成功，做出強力的COMBO。

另外，有一種「崩潰」之動作是抱著腹部倒下的（筆者通常稱之為「肚痛」），這時候對手會出現下段投的判定。例如JEFFRY的「MIDDLE HELL STOMP（→P+K）COUNTER HIT>下段投」便是確定COMBO，非常強力！如果玩者遇到這種情況，請務必輸入投技解拆指令，來減低下段投成功的機會。



◆哎呀，突然肚痛……



◆之後仲要慘被空中COMBO蹂躪，痛上加痛！



VF4基本戰術

初心者在玩《VF4》時，最初都會手足無措，這是因為在《VF》中玩者可以做的事情實在太多，而且也不知道甚麼時候可以攻，甚麼時候可以守。如果一直這樣下去，無論玩多少遍也不會有進步。

熟悉自己的招式

《VF》入門的第一步，是認清自己使用的角色的招式。雖然每個角色大大話話都有四五十招，但玩者無須全部熟記，只要先記著主力的十數招便可。

但甚麼是主力技？簡單來說，這包括了P和↓P這兩招最基本的牽制技、用來牽制敵人的中段攻擊（例如手肘）、用來浮起敵人作空中COMBO的浮技（例如各種膝頭）、和兩至三種投技。另外，每個角色都會擁有數招低風險、高回報的招式，這些自然也屬於主力技，要發現這些招式，玩者應該多參考高手的戰鬥，又或者參考遊戲雜誌的介紹。

當玩者找出了自己的主力技，熟習了它們的用法後，之後便只須將它們組合起來。例如：「攻擊A命中後，攻擊B很容易打中」、「這招擊中後，可以用XXX來空中COMBO」等等。當知道了這些情報後，很快玩者便能組合出有效的連攜了。



◆在明白了有用的招式後，無謂的動作便能減少

明白有利和不利的概念

玩者在學會了自己基本的連攜後，便開始要掌握《VF》中「攻」和「守」之節奏。基本來說，在自己可以比對手更快開始行動的時機（有利）中，玩者應該前去進攻；相反如果敵人能夠比自己更快作出行動的時機（不利），玩者便不應該出招，專心防守。

例子1：

在↓PCOUNTER HIT了敵人後，自己的硬直會比敵人短，即是自己處於有利狀態，這時玩者便可以用中段攻擊和投技來作二擇。中段攻擊可以擊敗蹲下或嘗試作出反擊的敵人，而投技則可以命中站立不動的敵人。↓P即使被擋，也不會有很大的虛位給對手反擊，因此是展開攻勢的最佳起始技。





◆下P COUNTER HIT後的先行入力投技非常強力

例子2：

AKIRA使用裡門頂肘（→→P）進攻，但卻被敵人防禦到，這時AKIRA是處於不利狀態，AKIRA如果繼續出招，敵人一旦反擊便會COUNTER HIT，形勢會變得更為不利，因此這時最好的選擇是防禦或者閃避。如果估計到敵人會採用投技進攻，玩者才應考慮使用打擊技。

迅速判斷自己是處於有利還是不利，然後正確地選擇下一步的行動，是《VF》中最重要的技巧。大家如果能做到這點，可以說已經是一個中級者了。





◆在自己的招式被擋後，防禦是最穩健的選擇

COUNTER和NORMAL HIT

在以前的《VF》，要判斷攻擊是COUNTER HIT還是NORMAL HIT，經常要靠音效來分辨。但在《VF4》中，NORMAL HIT的會產生白色的HIT EFFECT，而COUNTER HIT則會產生黃色的HIT EFFECT，令判斷容易了不少。另外，將對手打至暈眩時的HIT EFFECT是紅色的。



◆黃色是危險的顏色，在《VF4》中這也是常識

學習確定的反擊技

任何招式都存在硬直時間，如果這個時間太長，當招式被擋後便會受到確定的反擊。玩者如能熟記每一招的反擊法，將會極有利戰鬥進行。在《VF4》中，投技是最常用的反擊方法，因為投技的發生時間比最快的上段P還要快，而且威力比較大。不過用投技反擊的問題是敵人可以投技解拆，因此並不是100%確定。要確實地反擊（例如敵人體力所餘無幾時），大家應使用打擊技反擊。



◆看似沒有虛位的攻擊

◆其實可以用投技確定反擊，懂不懂這點絕對會影響實力！







文：小寶寶



隱藏人物陸續有來

大家都知道，在每個星期都會有隱藏人物登場在各業務機上。而在這星期出場的就是大家久違了的Julia Chang，廢話少說，立即去片！

JULIA CHANG TIME RELEASE CHARACTER NO. 6

Julia 現正在大學中進修考古學，從中得知到地球的變化情況。在那兒她知道她的故鄉將會變成沙漠。為了拯救她的故鄉，她成立了小組專責研究。最後，她終找到G社提供資金給他們作研究之用。但好景不常，G社後來因為受到三島財閥的攻擊而要凍結研究基金。為了救回故鄉，Julia便決定參加「The King of Iron Fist Tournament 4」。

出現條件：
遊戲機設定好後的第70天後，在Random選擇中便有機會選到，而在第七關的中Boss戰中也可能遇上她。而在遊戲機設定好後的第77天後，便正式在選人的格子中出現。

招式名稱	指令	攻擊判定攻擊
通天砲		上中中
通天砲		中中
通天烈破		上中中
連拳		上中
連拳上段腳		上中上
連拳下段腳		上中下
連拳大纏崩捶		上中中
虎身肘		中
虎身連攻		中中
疾步掌拳	(或或走步中)	中
疾步連肘	(或或走步中)	中中
槍弓腿		中下中
槍弓腿		中下中
槍弓腿		上中下中
天砲		中
崩拳	[]	中
背面取		上
雙掌	背面取中	上
疾步崩肘	蹲下狀態(或或走步中)	中
崩捶		中
崩捶上段腳		中上
崩捶下段腳		中下
大纏崩捶		中
箭疾步		上
衝腿通天砲	或	特殊中 中 中
斬擊	[]	中
斬擊前掃連腿	[]	中下上
斬擊前掃十字把	[]	中下中
斬擊前掃扇腿	[]	中下下
斬擊通天跑	[]	中中中
斬擊槍弓腿	[]	中中下中
斬擊落肘	[]	中中
閃身後掃連腿		下下

招式名稱	指令	攻擊判定攻擊
衝腿		中
Sweep Kick		下
後掃腿	蹲下狀態中	下
穿弓腿	後掃腿中	中
前掃腿	(或)	下
前掃十字把	(或)	下中
前掃連腿	(或)	下上
前掃扇腿	(或)(或)不放	下
迅腳前掃連腿		上下上
迅腳前掃十字把		上下中
迅腳前掃扇腿		上下下
里合天腿		上
紅蘭妃崩肘		中中中
紅蘭雙掌		上
雲閉日月把		中
突雙掌		中
轉身腿		上
烈震踏		中
絕招通天跑		檔格不能
斬擊落肘	站中途中	中中
蒼空跑	站中途中	中
斬捶	站中途中	中
斬捶通天砲	站中途中	中中中
斬捶前掃連腿	站中途中	中下上
斬捶前掃十字把	站中途中	中下中
斬捶前掃扇腿	站中途中	中下下
斬捶槍弓腿	站中途中	中中下中
沖捶	橫移動中	中
二起腳	橫移動中	中上
挑撥		特殊動作
Side Buster	接近時	投技
Death Ballade Bomb	接近時不放	投技
Seesaw Whip	接近時不放	投技

招式名稱	指令	攻擊判定攻擊
Brudoking Head Drop	接近對手左面時	投技
Juliarana	接近對手右面時	投技
Jamans Breaks	接近對手背面時	投技
Kaff Blending	接近對手背面時不放	投技
Fulnelsons Breaks	接近時	投技
Mad Axe	接近時	投技
Frontos Breaks	接近時	投技
JapaneseOrshanCyclones Breaks	接近對手蹲下時	投技

Julia 十連 Combo

指令										
判定								中	下	上
指令										
判定							中	下	中	投
指令										
判定	上	中	中	上	下	上	中	上	下	中

JULIA CHANG



街頭GAME霸王

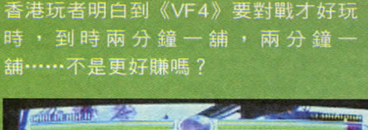
BY：時雨

《VF4》、《BMIIDX》、《KOF2001》……年尾街機攻勢能否在淡市中殺出血路？

《VF4》見街！

在上期GPM推出了不久，《VF4》便在香港正式推出。而且和之前「無人想入貨」的傳言相反，香港絕大部份遊戲機中心都有《VF4》的蹤影，據遊戲機中心方面表示，這是因為這個檔期根本「無機好入」，而且《VF4》塊底板又不是太貴（只是三萬多元左右），所以機舖老闆大都肯入一部來試試。不過在日本可以用的「VF4 CHARACTER ACCESS CARD」咭機，在香港就完全不見蹤影。其實《VF4》的海外版也是可以使用這咭的，不過要加個CARD READER就要三千多元，而且最大問題是香港代理根本無咭供應，除非直接向日本訂購啦。不過現時在香港用DC都可以ACCESS到VF.NET，如果真係有機舖肯裝個CARD READER就好喇。

至於玩家們的反應，據筆者的觀察則只是一般，不過就一定比《鐵拳4》好。始終有玩開《VF》的人不多，而且今集個電腦超強勁，筆者隨時過唔到第三關個PAI，初心者要練功也不太可能……其實筆者覺得機舖老闆應將《VF4》的難度調低，吸引多點人去「煲機」，等到香港玩者明白到《VF4》要對戰才好玩時，到時兩分鐘一舖，兩分鐘一舖……不是更好賺嗎？





《BMIIDX 6th STYLE》隱藏歌已經曝光？

如無意外，在這期GPM見街之日，《BMIIDX 6th STYLE》應該已經有得玩了（收到消息10月10日到貨）。雖然遊戲只是在日本推出了兩個星期，但當地的玩家們已經發現了令隱藏歌出現之方法！

今集《6th STYLE》新增了一個「店鋪ORIGINAL COURSE」的模式，遊戲機中心職員可以自行設定出原創的ORIGINAL COURSE。不過在這模式中卻發現了一個BUG——某部份歌曲在ORIGINAL COURSE中設定好後，在實際的遊戲中卻會變成隱藏歌！

era(nostalmix)→Take It Easy(☆7)

Summer Vacation→電人イェーガーのテーマ(☆6)

The Safari→20,November(☆7)

The Shining Polaris→Route 80S(☆7)

Ultra High-Heels→Frozen Ray(☆7)

當中《電人イェーガーのテーマ》在家用版《5th STYLE》已經先行收錄過，《Frozen Ray》則是由《Keyboard Mania 3rd Mix》的移植，而《20,November》則不用筆者多說，大家也知道是BM名曲之中的名曲。



《KOF2001》可能要延期？



在《KOF2001》公佈了詳情不久，SNK便正式宣告破產。這令到原先準備由SNK發行的《KOF2001》，最終可能要改由韓國EOLITH方面發行，這對遊戲的發售日多多少少會有所影響，只好希望不會延期至2002年啦！

至於《KOF2001》在日本方面已經舉行過LOCATION TEST，根據當地玩者的報告，今集整體的攻擊力比較高（因為最多有四個人的關係？），而負責正式戰鬥的隊員越少，攻擊力和防禦力都有明顯的提昇，不過他們說3個STRIKER的隊伍不是太過實際，始終都是3人加1個STRIKER或者4個人的隊伍最強。至於人物方面，傳統上強的角色都依然強勁，好像K'、京、八神、大門等，而新人物就以FOXY最強，因為她使用劍，攻擊範圍廣闊。

還有BOSS的情報方面，今集的中BOSS就是《2000》中的ZERO，原來上一次玩者擊敗的只是他的複製人。這個真ZERO的招式和上一集九成相似，但他擁有一招像反射盾的招式。他有三個STRIKER，第一個是他的寵物獅子LION，第二個是KRIZALID，而第三個則是十分像麟的人，他的名字是「龍」。

而《KOF2001》的最後波士名為IGNIS，他的外表和《餓狼MOW》的BOSSKAIN相似，據知他的招式非常屈機（KOF例牌？），他有一招類似PSYCHO BALL的飛行道具，有反彈盾，又有一招像是《SOUL CALIBUR》IVY的「RAZOR WHIP」攻擊。至於超必則是一招類似KASUMI「重當」的攻擊，不過攻擊範圍覆蓋整個畫面……

總括來說，今集的玩法基本上和以前並無大分別，不過STRIKER的平衡度較佳，相信對戰起來會比上集有趣！





TEXT：小悠

從PC到DC的SHADOW & SHADOW 二重影

ETC/Win95/98/Me
11月30日預定/6800日圓/ケロQ/18禁

在去年的夏季ケロQ推出一隻以古代日本劍劇鬼神傳說為提材的作品，不知道大家有沒有記起呢？這作品以出色的人物設定而被受注目，便是《NIJYUEI二重影》了。PC版原著是去年的作品，為什麼現在再介紹給大家呢？是因為這作品和Leaf的《COMIC PARTY》一樣，不單止在PC上推出追加故事遊戲，也同時推出原著的DC和PS版作品，所以一氣為大家介紹作品內容了。看來由PC版移殖到家用機是這一年美少女作品的趨勢，繼《二重影》之後還有《The Season of Mermaid》，不論在質素上和畫面也是令人期待的吧。

鬼神的物語 in 二重影

時間是寬永17年，在殘留有戰國時代餘波盪漾的日本，有一位擁有兩個影的被咀咒劍士。二之影雙嚴便是這個劍士，他被淡島的人雇用，於島上進行重要的儀式期間防範海盜的入侵。這個島上的人也是雙胞的，可是近來出現許多雙子的其中一人被殺害的事件。這是和島上的儀式有關嗎？還是隱藏了一個什麼危機呢？雙嚴在島上遇上了不同的少女，她們和這次的事件有沒有關連？在黑暗之中襲擊雙嚴的異形又是什麼！









太陽之巫女 in 二重箱



今次為大家介紹的《二重箱》其實是PC作品美少女遊戲作品《二重影》的ETC追加故事來，主要是講述有關SUI和IRU的物語，和原著的AVG故事完全不同。在這個遊戲之中除了收錄了全VISIAL之外，也收錄了QUIZ MODE和桌面WALLPAPER等等。故事是講述SUI和IRU是每百年一度誕生的非雙胞姐妹，也是島上重要的「太陽之巫女」，所以她們是不容許和外界有什麼接觸。有如困在鳥籠的二人，決意要出去看看，得到自由。到底她們所希望過的生活是怎麼樣的呢？









Come On baby 是一款由韓國大型業務機台改版而成的全3D爆笑運動類遊戲，除了保有大型機台鮮豔的3D畫面，將操縱遊戲的搖桿及 ABC 鍵轉換成鍵盤，讓單一鍵盤仍可進行兩人的競賽，是一個可愛、有趣的超級小品遊戲。

故事背景．．．．

一家即將要倒閉的奶粉公司，決定破釜沈舟舉辦一場寶貝的競賽來挽回頹勢，沒想到卻意外的引起全球的迴響，來自世界各國的寶貝們都前來參加，剩下最後六名選手，將要爭奪高額獎金的總冠軍。

超可愛寶貝角色．

Come On baby 的主要角色是平均年齡 2.3 歲的寶貝們，有來自韓國的阿里郎、英國的里奧那多、日本的沙西米、台灣的菁仔、非洲的黑酐仔以及不知出生地的罔市。為了爭奪總冠軍的殊榮，無不使出渾身解數。雖然每個寶貝的能力值各不相同，各自都會發揮他專長之處，來挑戰自己的對手。

十多種競賽方式．

Come On baby中總共有12種競賽內容以決勝負，但可別以為寶貝們所競賽的是一般的遊戲，由於嬰兒的肌肉及骨骼發育尚未完全，不能做過多的重量訓練，因此他們的競賽都是非常特別的，將會令人捧腹大笑！競賽內容包括：百米狂衝、跳跳樂、章魚燒、還我漂亮拳、急速肉球、追殺葛雷拉、嘿咻用力划、茲茲！有電、甩犀牛、空中平衡賽、大海逃脫術、強力跳遠等，每一項比賽都考驗著寶貝們的反應、速度及力量，宛如蠅量級的快打旋風，保證讓你在遊戲過程中呼天喊地、大叫大笑！

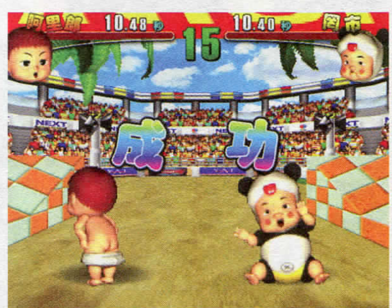
親切可愛的畫面．

厭倦了複雜而令你電腦發呆的3D畫面嗎？Come On baby 承襲了大型機台親切鮮豔的3D 畫面之外，由於遊戲的進行非常容易，使你能進行享受遊戲中逗趣可愛的畫面，並且在不延遲的第一時間發現經其擊垮對手，比較起龐大而配備需求度高的艱深遊戲，Come On baby 將是所有不分大小、男女玩家們，最家常的好遊戲！















韓國代表 - 阿里郎
性別：男
年齡：兩歲零六個月
力量：☆☆☆☆☆☆
敏捷：☆☆☆☆☆
智力：☆☆☆☆



台灣代表 - 菁仔
性別：女
年齡：一歲十個月
力量：☆☆☆
敏捷：☆☆☆☆☆☆
智力：☆☆☆☆☆☆



英國代表 - 新寶納多
性別：男
年齡：兩歲五個月
力量：☆☆☆☆☆
敏捷：☆☆☆☆
智力：☆☆☆☆☆☆☆



非州代表 - 黑酐仔
性別：女
年齡：兩歲兩個月
力量：☆☆☆☆
敏捷：☆☆☆☆☆☆
智力：☆☆☆☆☆



日本代表 - 哇沙米
性別：男
年齡：兩歲八個月
力量：☆☆☆☆☆☆
敏捷：☆☆☆
智力：☆☆☆☆



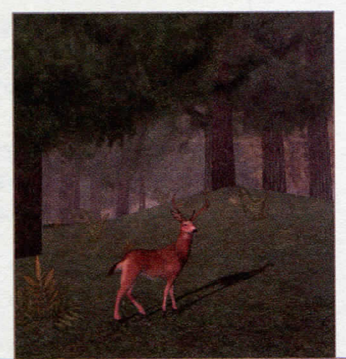
來歷不明的 - 罔市
性別：不明
年齡：兩歲五個月
力量：☆☆☆☆☆☆
敏捷：☆☆☆☆☆
智力：☆☆☆☆☆

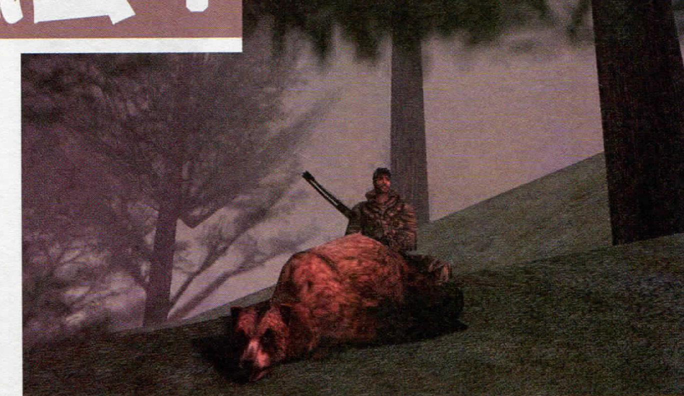


Deer Hunter 5 - Tracking Trophies

快快樂樂打獵去！







打獵遊戲的經典系列

如果是喜愛玩打獵遊戲的玩家的話，應該不會對Deer Hunter這系列感到陌生。而在早陣子，這遊戲的最新作，由Sylum Entertainment和Sunstorm Interactive兩家公司一起開發的- Deer Hunter 5 - Tracking Trophies 也經已誕生了。現在就為大家介紹一下這個引人入勝的模擬打獵遊戲的最新作吧。



超級擬真的打獵

不用多說，這遊戲的主旨當然是去打獵吧。但是這遊戲除了老是一味追著鹿兒跑、對著鹿兒開槍外，還兼顧了生態系統的計算在內。玩者可以在數年內到不同的地點打獵，並且計算著鹿群在該地的生存量、流失率及繁殖率等數據，使玩者可以更有把握地到不同的地點盡情狩獵。

玩家並不是孤獨一人的~

在單人遊戲中，玩家也不是孤獨一人的對著樹森、追著鹿兒的。遊戲中也有一些模擬的獵人和玩者一樣地引或者趕著鹿兒。放心吧，他們可不會趕走玩家正在瞄準的鹿兒的，他們只不過使得遊戲中的小動物都不是呆著吧了。除了鹿兒以外、玩者還可能遇上其他動物，計有熊甚至大黑熊等等。有些動物甚至會主動攻擊玩者呢！



真實的打獵環境

增強了的立體引擎提供了對環境更高的更細緻的描寫。例如水面的反射、在冬季時從動物口中吐出的霧，甚至是陽光射到槍管而造成的反射！而在茂密的森林中，環境可會暗得看不見東西呢。



遊戲中包括了以下真實打獵地點

- CHILLIWACK, BC
- HARDIN, MT
- MURRAY, TX
- OROFINO, ID
- SONORA, MX
- SPRUCE, MI
- 練靶場

多人遊玩 同時打獵

遊戲還提供了多人遊戲的設定。只要透過Internet 的連線便可以了。其中包括了合作模式、公開打獵模式、網上私人或是公開對戰，甚至是自己當伺服器來同時和多個朋友一起比賽。不知道可不可以槍殺對手呢？(笑)

系統要求

- 100% IBM PC相容的系統
- Pentium(r) II 400
- Windows(r) 95, 98 or ME
- 至少128MB RAM
- 850MB 硬碟位置
- 4X 光碟機
- 16 MB DirectX(r) 3D 加速卡
- DirectX(r) 相容的音效卡





神鵰俠侶 - 完結篇

「問世間，情爲何物，直教生死相許？」

為了一段感情，楊過小龍女歷經重重波折、次次磨難，幾回幾乎丟了命、失了魂，強敵、輿論甚至時間都不能分隔他們。情關何其難過？令人黯然銷魂.....悲劇英雄楊過練功的過程十分艱辛，黃蓉壓根不想教他武功，全真教人只是欺侮他，流浪江湖使他變得輕浮流氣，苦難侮虐使他變得憤世嫉俗，真正對他好的只有孫婆婆及姑姑小龍女，真正厲害的武功是來自劍魔獨孤大俠的遺教及一隻通靈神鵰的督促。「十六年後，再此重會，夫妻情深，勿失信約...」

劇情變化 掌握在你手中

金庸原著對於楊過等待小龍女的十六年，只透過郭襄在風淩渡中，聽到的江湖傳聞傳述著神鵰俠的俠行事蹟，在遊戲中將讓你完全體驗神鵰俠在江湖上的作為，體驗在小說中體驗不到的。你知道到郭襄十六歲生日時，到她的房間為她慶生的那些武林人士，像是人廚子、百草仙、聖因師太、張一氓等等的這些連郭靖都不認識的人物，與楊過是如何認識的？為何楊過的一個命令，可以招集那麼的江湖人士？另外，楊過善惡分明的個性，你是要扮演一個嫉惡如仇，逢惡就殺的楊過，還是宅心仁厚，濟弱扶傾的楊過，全憑玩家來主宰。相對的也會產生不同的結局，遊戲的進行不再只是單線劇情的進行，透過玩家決定的不同，劇情的結果會有不同的結局。讓你體驗成為神鵰俠的快感，與失去小龍女的落寞。十六年後，楊過可否遇到小龍女呢？楊過會孤苦過其一生，還是成為人人所稱羨的神鵰俠侶，是如何的命運，就操縱在玩家的手中。

融會貫通 自創武術

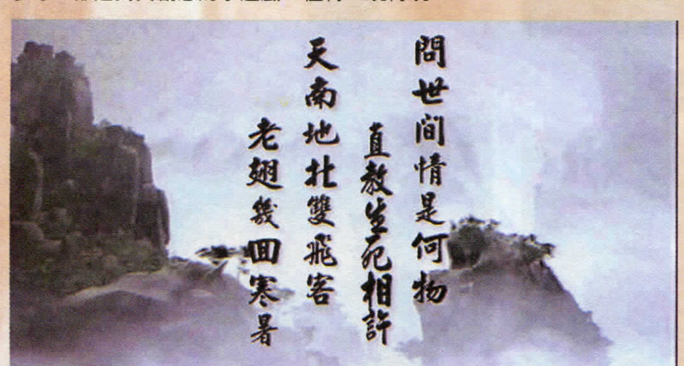
為忠實呈現楊過在原著小說中，融合各家武功的精華，領悟出自己獨創的武功，特創武功招式的合成系統，讓玩家體驗楊過是如何創出黯然銷魂掌的，想想如何融會貫通所學到各家門派的精華，進而轉換成自己獨創的招式。不論是無中生有還是呆若木雞，就看你有沒有能耐將這些招式一一的給融會貫通出來。

戰略取勝 武打對峙系統

本作中大幅的修改了在新神鵰俠侶中的對峙系統，在對峙勝負的判斷，完全操控在玩家的手上，如果你是武功深厚功力高強的武功高手，一定能輕易的過關斬將。只要你動動你的食指與中指，就能享受與敵人廝殺的痛快。看是敵人的刀快，還是我的劍準。

獨特創意的小遊戲

在劇情中特別安排精心設計的小遊戲，這些小遊戲並不是會讓玩家滑鼠壞掉，需拼命按鍵的小遊戲。每個小遊戲都是很有趣的，而且與故事劇情緊緊的結合，像是楊過到黑龍潭去尋找九尾靈狐，還是要華山上圍捕雪蔘等，都是獨具創意的小遊戲，值得一玩再玩。

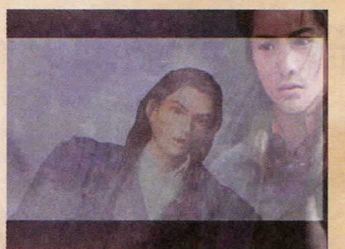






















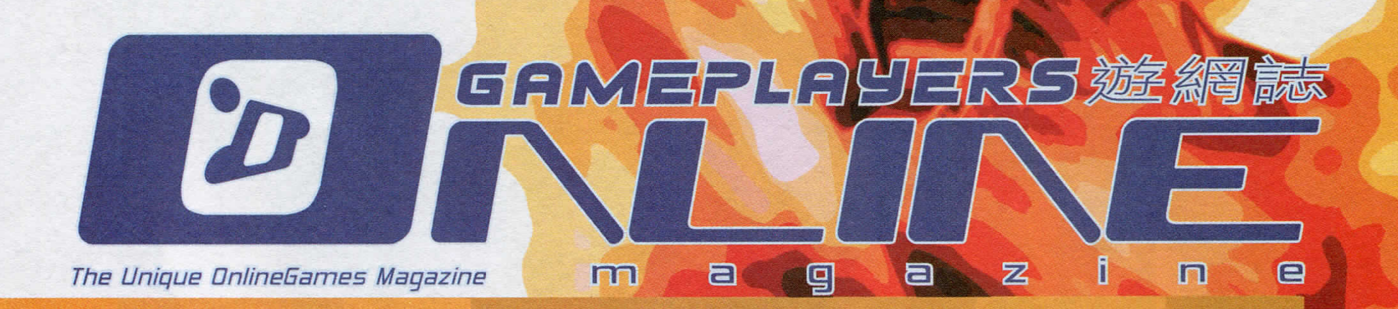


PROFILE
本名：上原美佐/Uehara Misa
出生日期：1983年12月21日
年齡：17歲
出身地：滋賀縣
星座：人羊座
身高：166cm
興趣：觀賞VIDEO、HAIR ARRANGE

上原美佐 UEHARA MISA

今次介紹新面孔是有點像「仲間由紀惠」的新星——上原美佐，而投身藝能界只有一年的她已經演出過四套劇集，最新參與演出的劇集便是剛剛播完的《MARIA》。自從參演TBS電視台劇集《最接近天堂的男人》，飾演「村麗子」一角後，便開始受人注意，而加上最近在TBS劇集《MARIA》上飾演護士，令她得到更多演出的機會。此外，上原參與拍攝的FASHION寫真集——《THINK》亦已經在上月尾推出了。




GAMEPLAYERS 遊網誌
ONLINE
magazine
The Unique OnlineGames Magazine

GALLERY

TEXT：小悠＆隨風而來的隨風

悠：「大家好啊！中秋一瞬間又過去了，不知怎的，這個中秋節十分普通，沒有什麼快樂的事，不知道大家的中秋是否這樣呢？是歡天喜地的，還是平淡地渡過哦。不過也沒有關係，只是心情不太好罷了。哈，今次的畫廊和之前的有點兒不同，筆者特地請來隨風上來客席為大家評畫，算是一點兒驚喜（？）吧~不知道有多少讀者掛念她呢？嘿！不要緊，現在她便來評評各位的新作品。另一方面，我們畫廊的畫存量大大減少了，希望各位可愛的讀者可以積極投稿。」

隨風：「HELLO，大家好，很久沒見！為什麼這樣說？因為我是已經離職的隨風嘛，今次回來客串一期，請大家多多指教呢！已經有一段時間沒看過各位的來稿了，想不到又進步了很多呢，而且構圖方面亦進步了許多，看得出各位是有花心思的，希望讀者們繼續努力，多點來稿吧！」



優

KuRuu

比例：A ｜ 構圖：A- ｜ 技巧：B- ｜ 上色：A-

很可愛的少女呢，拿著麵包在看什麼呢？構圖整體不錯，沒有多餘空間，雖然沒有特別地設計，不過已算OK了。上色方面是這圖最大的優點，可是亦是缺點呢，雖然是彩色影印稿但還看得出是水彩稿（有點油畫FEEL），而且技巧純熟，但畫者實在有點心急，因此畫中多個地方出界了，要留意！另外，披肩上用黑筆畫的裝飾有點馬虎啊。



良 K.Y菲

比例：B ｜ 構圖：B+ ｜ 技巧：A- ｜ 上色：A-

原來你就是把小悠誤認為女生的讀者，不要緊，請不是第一次了！（笑）回到畫稿上，頭髮部份的上色相信是你的強項，十分柔順有光澤呢！不過...身體卻不見了，這樣子不行呢！另外構圖也比較馬虎，只畫羽毛來充塞場面不太好，念在你還算有算心思，就算了吧。最後，眼睛的畫法要多練習一下，繪畫得好的話，眼睛有畫龍點睛的用處。



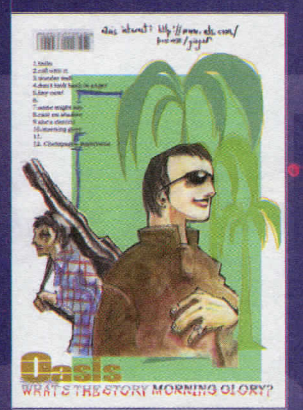
MARI.G

比例：A ｜ 構圖：C+ ｜ 技巧：A- ｜ 上色：B+

放心吧，筆者第一眼看便知道他是羅潔愛兒了，跟原著有8分似呢，但卻沒甚個人風格，要注意。畫功細膩，尤其是羽毛方面繪畫得十分細仔，本應是一幅高評價的作品...無奈此作完全沒有「構圖」，只畫人物跟標題未免太馬虎了，而且字體也沒有經過設計！最後要留意的是，上色方面有待改進，尤其是陰影位不夠明顯，嘗試大膽地使用比較分明的對比顏色吧！

MONKEY FAT

比例：B+ ｜ 構圖：A- ｜ 技巧：B- ｜ 上色：B-



筆者很喜歡這作品呢，因為很有CD封面的感覺，設計得很好！可惜畫中有多個部份令作品大打折扣，例如字體的部份，網址跟題目部份，其實可以用電腦打字來代替人手，感覺更專業之餘，亦令避免字體不美觀破壞作品美感。上色及上線方面亦有待改進，主要原因是太急躁了，線條有很多地方上得斷斷續續了、而上色則像隨便畫兩筆，不但出界而且太淺色，不過陰影位置倒是畫得不錯。

必殺鳥

比例：B+ ｜ 構圖：B- ｜ 技巧：C ｜ 上色：C+



比較起上一期刊登的作品，這幅遜色多了，是比較早期的作品吧？首先肯嘗試畫不同的人物姿態很不錯，值得一讚！但是要留意的地方也很多，例如頭髮斷了，上線時不要震，而且線條不能只上一次，要有粗幼感，而其他該意不上線的地方效果也不太好；另外上色亦是一個大問題，除了人物之外，羽毛及背景的顏色也不太美觀，尤其是背景，不但深淺不一而且方向不一致，用木顏色上色的話要多注意啊！

投稿須知

1. 大小不得超過 29.7cm x 21cm （A4）
2. 歡迎來DC遊戲以外的作品畫稿，請於畫稿後面附上閣下姓名、筆名、年齡、性別、ID No、地址和電話No。
3. 畫稿請寄往香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心40樓GPM「GALLERY」收。









FINALFANTASY 繼CG大電影之後 公佈TV動畫化

FF：U~FINAL FANTASY UNLIMTED
10月2日開始於東京TV系，逢星期二午後6時30分播放



《FINAL FANTASY》是SQUARE推出的著名RPG遊戲，相信這個是沒有人是不知道的了，加上這個夏天的FF大電影，令「FINAL FANTASY」這個名字已經不是遊戲機迷的專利了。可是FF系列向不同類型的媒介發展並不是這一年的事了，回想五六年之前SQUARE也有把《FFV》的其中一部份改編成為動畫OVA，故事是講述少女為了水晶的事而去風之神殿，途中遇上了男主角柏斯。為了找尋水晶和少女身世的秘密，二人展開了旅程。在多年後的今天，遊戲的技術和圖像的細緻程度已經和當年今非昔比。FF系列在登上次世代的PS主機之後，的而且確有電影化的風格顯示出來。相信沒有人玩過《FFVI》的朋友會忘記它那個魔晃爐的OPENING CG吧！這便是一種突破。之後的FF作品也以驕人的CG畫，顯示遊戲的價值不單在於故事上。這年夏季的FF大電影《滅絕光年》便是CG技術達到高峰的代表作，這一點沒有人會否認。可是，SQUARE並沒有放棄過將這套傳統RPG作品動畫化，在最近公開了這套名為《UNLIMTED》的TV動畫作品。內容是什麼？現在便來看看吧！

FINAL之中UNLIMTED的世界

大家所知道的FF是一個完全異世界的Fantasy RPG World，當中有齊Fantasy的要素，勇者、魔法、神獸、甚至現代的機械也成為過FF的題材。今次的TV動畫最大特徵之一便是FF世界與現行世界的融合，是一個穿越現實和異界之間的冒險故事。而另一個UNLIMTED的特徵便是動畫技術和CG技術的融合，在作品之中召喚獸和魔法也是以CG的形式表現出來。加上相當不俗的製作班底，GONZO的3D功力、小林誠的機械設定、總監督前田真宏先生，這個組合已經是值得一看的理由來吧！（笑）

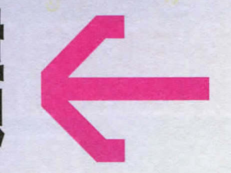






列界之日…
展開了UNLIMTED的旅程

有一天，日本海突如其來出現了一道可以通往異界的黑柱，這個便是現世和異界之間的門，所有的召喚獸也在這裡出來了。以地質能量研究而有名的隼川博士和妻子瑪利亞希望到異界旅行，回來現世之後編著一本《列界之日》。可是這兩夫妻在進入異界之後也沒有回來了。博士的一對兒女，愛和悠看到父親的書《列界之日》後，便到封閉了地下鐵去。於深夜的時間，往異界的列車終於出現。二人為了找尋父母的下落便決定到異界去…在滿月的零時13分13秒，二人乘坐列車開始旅程，他們第一個見到的是女孩莉莎……



世界

各大唱片商正在大力打擊網上音樂交換活動，繼NAPSTER的音樂MP3交換服務幾乎癱瘓後，唱片公司也正在研製不能在電腦上播放和複製的音樂CD，由最基本的部份杜絕網上盜版音樂。不過筆者覺得封殺數碼音樂是絕不可能的，正所謂道高一尺，魔高一丈，始終會有人將這些保護攻破。唱片商不如將這些資料投入發展網上音樂銷售，不是更有意義嗎？

DISC REVIEW



yukihiro

11/10
KI/OON RECORDS
1020 日圓
<KSC2-412>

ring the noise

L'arc en Ciel 的鼓手yukihiro以個人名義推出的首張SINGLE 。相信不少讀者對這首歌都會有印象，因為這是yukihiro為了遊戲《DEVIL MAY CRY》而寫的，而且yukihiro還親自負責唱的部份，以鼓手的 solo 作品來說比較少見。有聽過L'arc en Ciel 的REMIX ALBUM《ectomorphed works》的人，應該可以想像到這是一首比較NOISY的作品。表面好像是雜音的背後，卻隱藏了和遊戲內容有關的旋律。



CHEMISTRY

11/10
DeFSTAR RECORDS
1223 日圓
<DFCL-1051>

You Go Your Way

在男性R&B ARTIST 中脫穎而出的CHEMISTRY，繼大HIT作品《PIECES OF A DREAM》和《POINT OF NO RETURN》之後，他們的第三張SINGLE 是非常之有秋意的LOVE BALLAD，不過論到歌曲的質素，這首歌和之前兩張SINGLE看來有段距離，而且沒有了R&B 味道的CHEMISTRY也變得平平無奇（本身兩人也不是甚麼有實力的ARTIST……）。如果沒有進一步的突破，CHEMISTRY 的人氣可否維持下去也十分成問題……

PICK UP NEWS

久石讓首次電影執導作品

《QUARTET》本月日本公映



為無數日本電影製作過配樂的音樂家久石讓，終於自己執起「大聲公」，做起電影導演來了！他的處女作《QUARTET》已於10月6日在日本上映，故事是講述四名在音樂大學畢業的年青人，在經過現實社會的洗禮後，如何再次拾回對音樂之熱情。在片中使用的樂曲共有40多首，它們全部都是原創作品。而且久石讓為了加強電影的真實感，片中?田吉?、櫻井幸子等四名主角都接受了3個月的特訓，以求可以和其他演出的音樂家共同奏出樂曲。久石讓說：「我不喜歡說謊，因為如果電影中有假的部份，觀眾便會捨棄你。」



Oricon SINGLE BEST TOP10 (1/10)

本周排名	上周排名	Title	歌手	本周銷量	累積銷量
1	-	一片之自由	GLAY	280100	280100
2	-	漾出…BE IN LOVE	後藤真希	136110	136110
3	2	secret base ～你給我的禮物～	ZONE	61530	330210
4	1	MINI MORNING・TELEPHONEIRING RING RINGMINI MORNING・BUSGUIDE	MINI MORNING	46990	218180
5	-	GET SET…GO!（完全限定生產）	MiMyCEN	41160	41160
6	-	C-46	CHAGE & ASKA	38870	38870
7	8	總是多次 / 生命之名字	木村弓	28070	244950
8	3	ANOTHER WORLD	Gackt	27280	181330
9	5	infection/LITTLE BEAT RIFLE	鬼束千尋	25890	122370
10	7	LOVE 涙色	松浦亞彌	22770	132400

Oricon ALBUM BEST TOP10 (1/10)

本周排名	上周排名	Title	歌手	本周銷量	累積銷量
1	-	DEEP FOREST	Do As Infinity	301580	301580
2	-	WOMAN 2	Various Artists	51620	51620
3	-	心守歌	中島美雪	43710	43710
4	1	BEST+ 裡BEST+ 未發表曲集	Cocco	42570	395330
5	2	Bon Appetit!	竹內瑪莉亞	40160	1040360
6	8	MESSAGE	MONGOL800	38500	59710
7	3	SUPER EUROBEAT presents Euro Every Little Thing	Every Little Thing	28150	144840
8	4	global trance	globe	20820	62260
9	6	FUNK ODYSSEY	JAMIROQUAI	17490	207150
10	12	Mr.Children 1992-1995	Mr.Children	14240	1885490

Text、Photo by HJ

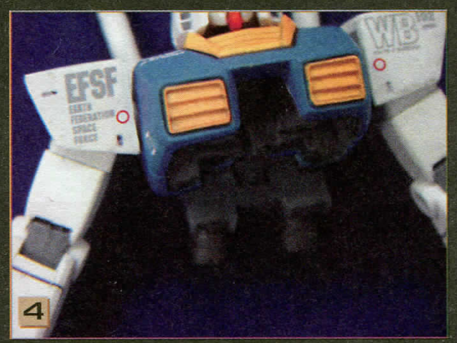
徹底驗證！GFF系列「G ARMOR」與GFF系高達的分別！

「GUNDAM FIX FIGURATION」的第四彈：G ARMOR，終於在9月尾正式登場，作為現時最多「玩法」的GFF而言，除了那七個形態之外，另一個令人留意的，是那個全新製作的高達，究竟與之前兩隻GFF高達之間，有着什麼分別？由於之前提及這高達是以FA的那高達為藍本製作，於是找來FA及G ARMOR兩部高達，讓筆者於此為各位驗證一番！





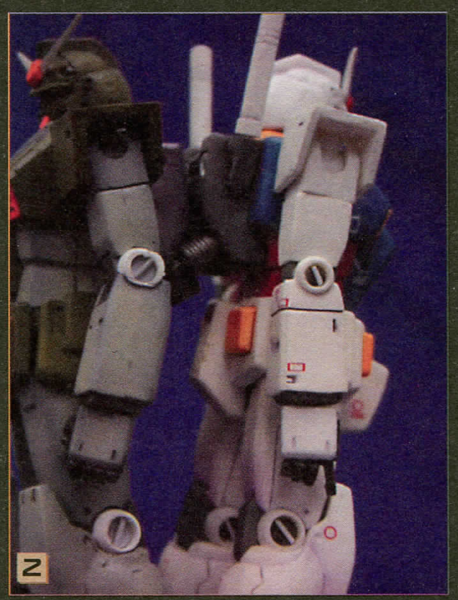
5



4



1



2



3

1.身高方面，兩隻高達其實是一樣的，然而FA的肩甲較高，望過去總覺得好像矮一些。只要拆下所有裝甲，餘下「真身」的時候，便可以看過一清二楚。還有頭部也有不同的，FA的「眼睛」給遮蓋了很多，較接近近來的高達設計，而新高達則「大眼碌碌」，較像安彥良和老師的版本。

2.真正在長度上有更改的，是手臂的部分。FA的那一隻高達，是上臂短下臂長的。新高達的兩臂是同一比例，即使兩隻拍起來，也會發現新高達的那手臂是比較短一點。

3.背面的比較，BACK PACK的劍架都是可以整個拆出來，而新高達BACK PACK的噴咀之間，有一件可拆出的部件，可說是兩者之間最大的分別。由於劍架可拆出，筆者嘗試把FA的裝甲裝上新高達上，除了腰甲裝不上之外，新高達小腿較粗，也是裝不上。

4.說起BACK PACK這部件，表面看來不容易拆出，其實只要把高達分體，便會直接看到那一塊部件，找件小工具「篤一篤」，便可把它拆出來。

5.可以分體是新高達的其中一個賣點，加上有核戰機的關係，相信不少朋友想把核戰機「合體」到高達身上。不過摺合了的核戰機，尾部沒有空間接合腳部，接上APART後，其長度增加了很多(比例問題？)，一比之下達到了腰甲的部分。看來這樣，就算合了體也會覺得格格不入吧…



巨無霸正式登場！MIA「GP-03D」！



◆ORCHIS完成！非常巨大的結構連鏡頭也差點放不下。

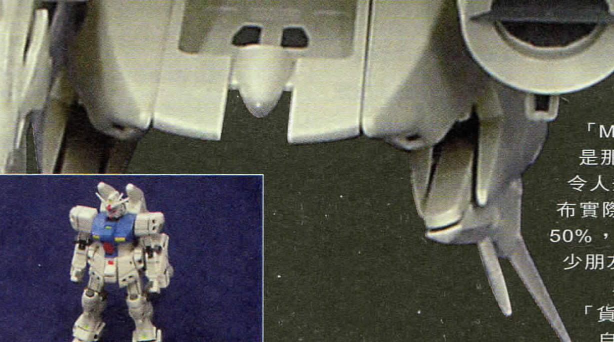
正當不少朋友因為「G ARMOR」推出，把注意力都投向它的時候，另一邊廂的新產品，也無聲無息的登陸本港。而這新產品，更是該系列中一等一的巨無霸！沒錯，就是「MS IN ACTION!!」的GP-03D！不只是那12800日圓的價格以$700以下發售令人垂涎之外，直到推出前一刻才正式公布實際SIZE為75cm，比之前公布大了50%，是吸引不少朋友之餘，也是嚇走了不少朋友的地方（笑）。

與以往MIA不同的地方，就是後面的「貨櫃」ORCHIS，是拆成了眾多的部件，自行裝嵌而成，並非一般已組合的完成品。全個ORCHIS分為26個部分，依其夾口的位置，其實設計上與HG版有點相似，只是這一次獨立組分都已組合好，只待各位把每一部分裝嵌成ORCHIS而已。

雖然以比例計算，這一次MIA是第一台不是1：144的，不過當中的GP-03S也沒有馬虎。在這個比例下，它已有MIA版「多魯基斯」一樣的大小，而基本的武器，如Beam Rifle、摺疊式火箭砲、盾、光能劍，都一應俱全，還有換件用的CLAW ARMS及四隻手掌。



◆其中六個飛彈倉可以拉出，可放入「MICRO MISSILE」及大型集束導彈。可惜不能像設定般放入STAMAN的武器…

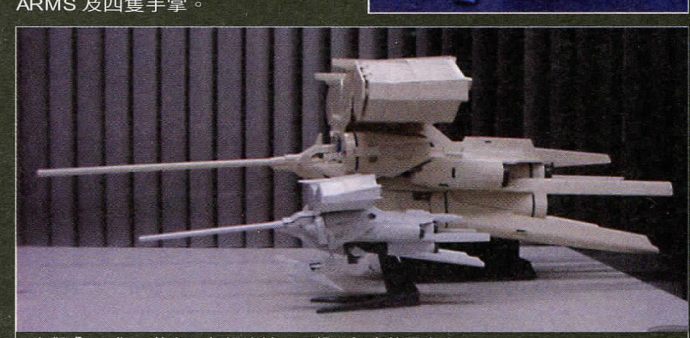


◆「製作途中」的形態





◆下半部的機械臂，向下一拉便會完全伸展，與設定一樣。



◆與「HG版」放在一起相比較，可想而知它的巨大！



LETTERS

大家好！這個「LETTERS」是GPS的信箱，是歡迎各位讀者來信發問有關PS 、PS2或DC遊戲的遊戲難題，除了家用機遊戲之外也是歡迎來信分享打街機的心得，讀者們的也是可以題問遊戲以外的一些問題，希望各位可愛的讀者積極地多點兒來信給我們吧！此外，各位有問題將會由我們眾編輯盡量去為大家解答。請各位讀者多多指教呢！來信的朋友請在信封面註明是「GAME PLAYERS LETTERS」收，而解答的信是隨機抽取，要看到自己的來信有沒有被解答便要多多留意了。大家除了可以寄信來之外，還是可以利用我們GPM的E-mail送電郵過來的。我們的地址是香港皇后大道東248號萬誠保險中心40樓，E-mail地址是這個「nanase_yu@gameplayers.com.hk」。不論是什麼樣子的問題，總之是有關PS 、PS2或DC遊戲的或是我們GPM的，也是歡迎各位讀者來信給我們編輯部，我們絕對會盡量回應大家的問題呢。還有近來的來信之中是有什麼特別的問題，是需要特定我們當中某一位編輯去回答的，在問題之中提出的話我們會將件轉交給他的回應。好了，現在便來解答今期的來信吧。

GPM 編輯部

To：編輯部

你好！第一次來信希望可以為我解答及刊登。

1）我的PS2主機在讀碟的時，經常發出一些響聲，不過已有一段時間，但最近那些聲音越來越大，及響的次數也多了，是否磁頭老化還是怎樣，有什麼解決方法？（除了拿去修理外）

2）承上題，要是一定要拿去修理，那些店舖會較好（請列明地址）另外價錢多少？

3）每次買了新遊戲回來，玩不到一星期遊戲碟已很花了，有什麼保養方法？（我是玩正版的）

4）怎樣用一張8M咭SAVE多隻遊戲？而最多可以SAVE多少隻？

5）PS2機背的DIGITAL OUT （OPTICAL）那個插位有什麼用？

6）你們的新專欄天堂路做得很好，如果可以將日本遊戲界的興起和現在及各方面的大大小小的事都連載就好了。

7）為什麼一些大規模的遊戲商也會成立子公司？就任天堂為例為什麼她的子公司可以在其他主機上出遊戲？

問題太多，但很想知，希望可以刊登。

遊戲迷上

To：遊戲迷

你好，我們現在便來解答你的提答。

1）這個可能和你部PS2的機齡有關，如果不想拿去維修的話，你可以嘗試用洗DVD-ROM的碟，洗淨一下磁頭。另一個方法便是將主機直放，也許對它LOAD碟有多少幫助。最後一個方法可說是沒有法子，不去維修的話只好放棄不用罷了……當然這個方法你不會用吧！

2）拿去修理其實是最好的方法來，這樣也可以明白它怎麼會叫苦連天。可是你要有一個心理準備，因為換DVD-ROM的磁頭不會平宜，五六百元在所難免。可是換了新的磁頭，最少可以用多兩三年時間。

3）便是每次玩之前和玩之後，也用眼鏡布抹好，放回盒內。

4）很簡單，遊戲會自己查看你的SAVE CARD有沒有空間SAVE，有的話便可以進行多個遊戲SAVE。最多可以用盡8M，而每一隻遊戲佔用的SAVE空間也不一樣。

5）是光纖來的哦，不過只是出聲音用的（SONY嘛，畢竟是音響水準追求者）。

6）很多謝你的支持，有關日本遊戲界的發展史的確是一個非常有趣和值得討論的提材，今後小弟亦希望繼續撰寫這方面的專欄，不過，由於所牽涉的範圍非常廣泛，與其走馬看花，我認為較佳的做法是將焦點集中在某一特定的點可能會更好，所以小弟正計劃在天堂路專欄完結之後，撰寫另一個有關新力Playstation發展故事的專欄，敬請留意。(寒武紀字)

7）這個可能和公司的市場策略有關，在不同的地方投資，可以分散風險。

From：編輯部

To：GPM 編輯部

我是個只有DC和PS的小機迷，現在正打算買一部新機去擴充遊樂範圍，希望大家可以給我一點意見。

1）GAME CUBE 值得買嗎？

2）GAME CUBE 的遊戲貴嗎？

3）GAME CUBE 和PS2比較之下，那一個比較值得買？

4）PS2 遊戲貴嗎？

From：仁傑

To：仁傑

其實現在出手買機的確是個不錯的時間，因為PS2的價格比較起之前的已經大大降低了，加上GBA和GAME CUBE的推出，玩家的選擇真的多了。我們也給你一些建議來參考，希望真的能夠幫到你。

1）值得，千多元的值錢可以接受，而且這部遊戲機的性能依然有潛質，價格方面也比較便宜。

2）GAME CUBE 的遊戲是平宜的，這個也是任天堂遊戲的賣點之一來，加上遊戲的質素並不低，期待程度可以很高的哦。

3）如果兩者比較的話，建議PS2了。因為它是現在的主流遊戲機，大部份的遊戲開發商也是在PS2上開發遊戲，另一方面它是一部DVD機，所以作為一部家庭電器也沒有問題，而GAME CUBE 便是一部純遊戲機了。

4）PS2遊戲平均也在300元以上，若果是有名的遊戲會有五百多元的價值，論遊戲的售價便是GAME CUBE 比較相宜了。

From：編輯部



此處是提供近日熱門遊戲秘技的地方，使各位能夠輕鬆過關、找尋隱藏物品或是發掘其他特別的東西，提昇遊戲的耐玩度。大家趕快來查看有沒有你正在玩的遊戲吧！ By 小悠

CHEATS

隱藏 POINT 全公開

DEVIL MAY CRY

CAPCOM/ACT/發售中/6800 日圓



大家在我們的攻略之中其實已經找到隱藏MISSION和武器的取得方法，可是還有一些隱藏POINT是在攻略之中沒有提及的，現在便於這裡一拼公開給大家作一據參考吧！可是在不同的隱藏POINT之中，是需要大家對人物的動作操縱十分熟練才行。所以在試之前還是好好練習一下，否則會有不少POINT去不到哦！





SECRET POINT

MISSION	場所	說明
開始前	崖	MISSION1 開始前於城外側的燈台中等待
1	HALL	站在中央騎士像的槍尖
1	武器倉庫	站在複葉機的頂端
3	試練之回廊	在通往大聖堂的門上可以用KICK JUMP 登上
3	試練之回廊	大聖堂的門上對回廊方向用KICK JUMP 登上
4	中庭的噴泉	站在噴泉上
4	城壁	利用移動往物見櫓以KICK JUMP 登上小高台
4	城主的寢室	在床上以KICK JUMP 上床頂蓋
6	城B1F	地下水道…西奧的盡頭
8	城4F	HALL 屋頂左側騎馬像的頭
8	城4F	HALL 屋頂飛躍到對面露台
9	吊橋	左側3條圓柱中柱的突台
9	吊橋	右側3條圓柱最近柱的突台
9	吊橋	右側3條圓柱最遠柱的突台
9	濃霧之森	中央的那夥斷樹上
10	迷失之溪谷	入口那木門之上
10	迷失之溪谷	在2周目和3周目於中央的石碑前站
11	GREEN GARDEN	在得到「純潔之証」的地方可以登上足場往中央走
11	GREEN GARDEN 地下	打倒5把劍便可以走進房間之中
12	幽靈船主甲板	後部帆下梁右舷側內
12	幽靈船主甲板	中央帆下梁左舷側內
12	幽靈船主甲板	由中央帆跳到前部帆，上梁左舷側內
14	山岳部出口	迷失之溪谷前寶珠之地
15	鬥獸場西回廊	在「一對雙槍」或「NIGHTMARE」的正下方垂直跳
15	鬥獸場	3樓部份走廊下中心部份藍光的地方可以站
16	東回廊	執事室最近的地方向石造的環上跳
16	東回廊	大聖堂前`在接近迪妮亞的柱前跳
17	古城1F	GARLLY 2F 部份中央
18	西階段塔	水噴出來取得「哲學者之卵」的地方前小台階
19	古城3F（鏡面世界）	在「藍寶珠」之鄰向畫之物見櫓的方向行

隱藏要素再開

真・三國無雙2

KOEI/ACT/發售中/6800 日圓

上期為大家找到三國武將的出現秘技，可是除了三國的武將之外還有其他的武將是可以使用的，例如呂布、女媧、貂嬋等等。除了可以公開全武將秘技，還有音樂測試、全動畫片段、全版數出現等等指令，現在便告訴大家~





全武將出現指令	□、R1、△、L1、△、R2、□、L2
全版數出現指令	R1、R2、L2、L1、□、R2、△、L1
編輯 OPENING	R1、□、L1、□、R2、△、L2、△
全動畫片段指令	L1、△、R1、△、L2、□、R2、□
全音樂測試指令	□、△、△、□、L1、R1、R2、L2

real player?

在上一期問過大家有關GAMECUBE的問題，看來問題也是太刁鑽了吧，來信不太踴躍呢。但當然，得獎者始終是會有的。先恭喜祝賀一下。一時三刻間，本主持還未想到甚麼好遊戲來做題目。突然在眼前閃出了一隻《Luigi's Mansion》，既然上集已問過GAME CUBE，今集再來好像不太好吧。既然有細佬，好，今次便來問一問他們一系列遊戲的問題吧。

主持：啟泰









1.) 在SUPER MARIO BROS系列中，要儲到多少金幣才可以1up？
a. 50　b. 20　c. 100　d. 200

2.) 在《SUPER MARIO BROS 3》中，如果MARIO得到星星的話，他的跳躍會有何變化？
a. 跳得特別高　b. 跳得特別遠　c. 會翻筋斗　d. 無特別變化

3.) 《SUPER MARIO USA》的遊戲內容(除角色以外) 和哪遊戲是一樣的？
a. 夢工場　b. 銀河戰士　c. 謎之村雨城　d. 迷宮寺院

4.) 以下哪一個角色並不是《SUPER MARIO USA》中可使用的？
a. Peach　b. Mario　c. Luigi　d. Wario

5.) 約斯龍 (Yoshi) 在哪一集出場？
a. 《SUPER MARIO BROS》　b. 《SUPER MARIO BROS 2》
c. 《SUPER MARIO BROS 3》　d. 《SUPER MARIO BROS 4》

6.) 圖中的毒菇在哪一集中才會出現？
a. 《SUPER MARIO BROS》　b. 《SUPER MARIO BROS 2》
c. 《SUPER MARIO BROS 3》　d. 《SUPER MARIO BROS 4》

7.) 任天堂曾和哪一家公司合作來製作Mario的RPG？
a. SQUARE　b. KONAMI　c. SEGA　d. CAPCOM

8.) 魔王古帕(Kuppa)一共有多少兄弟姊妹(包括他自己)？
a. 6　b. 8　c. 10　d. 12

9.) MARIO吃了會變大的草菇其實是：
a. Pinoko的頭部　b. 野生的
c. 特別種植的　d. Peach的收集品

10.) 《SUPER MARIO BROS 2》共有多少關？
a. 8　b. 9　c. 11　d. 3

11.) 《SUPER MARIO BROS》續關的秘技是：
a. 按著A來按Start　b. 按著B來按Start
c. 按著Select來按Start　d. 並沒有續關秘技

12.) 為甚麼每次Peach都被Kuppa捉去？
a. Peach不小心　b. Peach是睡著時被捉去的
c. Pinoko出賣Peach　d. 其實Peach只是到Kuppa處玩玩

答題表格

real player?

(歡迎使用影印本)

1.)	a.☐	b.☐	c.☐	d.☐
2.)	a.☐	b.☐	c.☐	d.☐
3.)	a.☐	b.☐	c.☐	d.☐
4.)	a.☐	b.☐	c.☐	d.☐
5.)	a.☐	b.☐	c.☐	d.☐
6.)	a.☐	b.☐	c.☐	d.☐
7.)	a.☐	b.☐	c.☐	d.☐
8.)	a.☐	b.☐	c.☐	d.☐
9.)	a.☐	b.☐	c.☐	d.☐
10.)	a.☐	b.☐	c.☐	d.☐
11.)	a.☐	b.☐	c.☐	d.☐
12.)	a.☐	b.☐	c.☐	d.☐

姓名：　年齡：

身份證號碼：

聯絡電話：

聯絡地址：

如果大家想參加有獎遊戲的話，可以填好答題表格，寄來「香港皇后大道東248號萬誠保險中心40樓GAME PLAYERS編輯部 收」註明「REAL PLAYER?」，我們會於答中最多的朋友中抽出一名幸運兒，將會獲得現金獎港幣一百大元，得獎者將會刊登姓名及致電通知。

今期截止日期：10月17日 (以郵戳為準)

上期答案：

1.d	2.c	3.c	4.b	5.c	6.d
7.d	8.b	9.a	10.c	11.b	12.a

上期得獎幸運兒：黃智謙
身份證號碼：Z 815xxx (x)
(中獎者將另函或致電通知領獎)

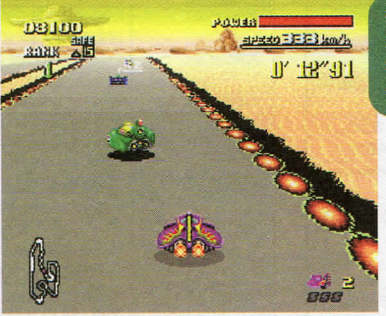


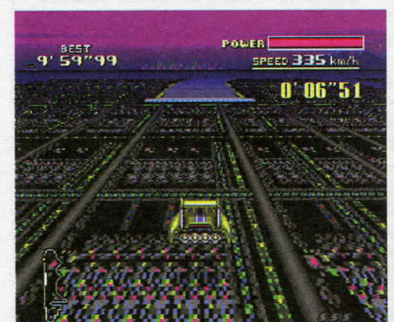
充滿速度感的未來賽車

F-Zero

機種：超級任天堂
遊戲類型：RAC
容量：4MB + 電池記憶
發行公司：任天堂







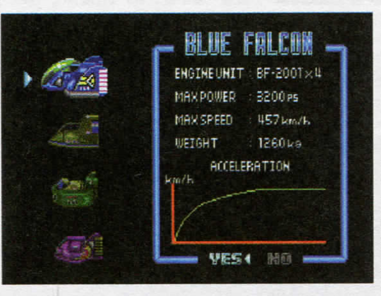


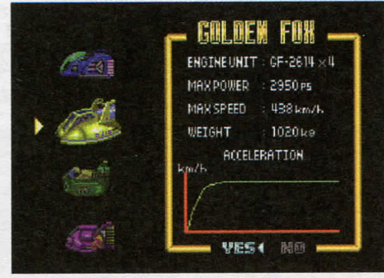
簡單而充滿迫力

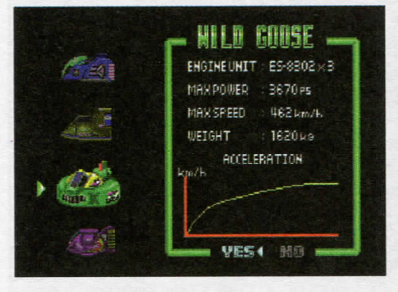
這遊戲是超級任天堂開國的其中一隻主打作品，其他的主打作有《超級瑪利奧4》，所以容量都是較少的（但在當時來說一點也不算少）。雖然只用了4MB的容量，但本遊戲卻利用了簡單的畫面、超級任天堂強勁的放大縮小及旋轉功能做出了充滿迫力的速度感，在當時來說可算是一大突破。

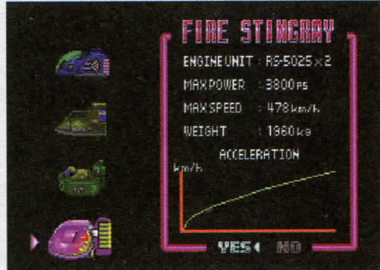
三大盃賽 多種不同的賽道

遊戲中設有Knight、Queen和King三種不同難度的盃賽，而每個盃賽中都設有七條不同賽道。計起上來，遊戲中總共設有約二十條不同的賽道呢。賽道除了一般繞圈之外，中間還加插了一些跳板、斷了的賽道或者陷阱來增加難度。而在車種方面，則只有四輛性能差不多的來讓玩家駕駛。它們的分別大約只是起步的速度及最高速度，當然兩者是成反比的啦。由於筆者都不是甚麼賽車能手，所以都是喜歡使用平均型的第一輛Blue Falcon。













筆者小話

回想起當日筆者排隊購買全新的超級任天堂時，也只是笨笨的中學生一名。而這隻遊戲也是同一時間買回來的。由於當時的賽車遊戲大都是真實的賽車，而且畫面都做得不太好，結果我這個不太喜歡玩賽車的玩家便將它們棄之一旁。但這一隻遊戲所能給我的緊張感及速度感卻令我乖乖地坐在螢光幕前不停地玩。（在這遊戲前我只會玩一隻賽車遊戲 - MOTO ROADER。如果能夠找到這遊戲畫面的話，便再來為大家介紹一下吧。）

HYPER NEOGEO WORLD '01

由今期開始連續兩期刊登由SNK原作及設定的拳皇「NESTS」篇的外傳故事及資料;《KOF OMEGA XTREME》(最後最強的拳皇)，希望各位多多支持啦！！

另外， 於街機大HIT中的家用版， NEOGEO的新作《戰國傳承2001》(戰國傳承3)，將於10同25日限量在港推出。是SNK及NEOGEO的FANS用家絕對不能錯過佳作，所以也是那一句「請各位多多支持」！！

KOF OMEGA XTREME

SETTING STORY BROAD

2000.06.05	NESTS的上級幹部FOXY及DIANA察覺到同僚「ZERO」的意欲謀反的行為，派出工作員「ANTI-K'」開始調查及收集其謀反的罪証的行動。
2000.07.26	舉行20世紀最後的「KOF 2000」大會。
	同月， FOXY等確定了「ZERO」的犯罪証據， 得到總部約核準後， 立即開始對背叛者「ZERO」的殲滅行動。
	傭兵部隊作為「捕捉K'及MAIXMA及誘出NESTS」的作戰「KOF 2000」，因得悉今次作戰的指揮官「淩」司令是冒充的， 最後被HEIDERN所擊殺。
2000.08.26	「ZERO反亂事件」完結之後， 今次與事件有關的人物; K'， MAXIMA，WHIP等人失蹤。
2000.09.10	在「NESTS」的總部會中， 檢討「ZERO的反亂事件」後， 判斷「古利查力度」無罪， 所以許可其再生。 但是， 第二次的複製化下， 為了增強弱體化了的「古利查力度」， 將回收來的「草薙 京1號」及「京2號」配置到他之下。
2000.09.20	由「NESTS」在背後所支配的世界各地的機關不斷受到襲擊， 有關「ZERO」的數據及資料被身份不明的人所閱覽。 跟據生還者的供述及閉路攝影機的影像， 確認到對NESTS進行恐怖襲擊的正是背叛者的K'， MAXIMA， 仙拉(WHIP)三個人。
2000.09.25	「NESTS」為了阻止K'們的襲擊活動， 開始了進行「反亂者殲滅作戰」。
	同日「NESTS」的總部派出幹部「CYASGA」及「KOLLIE」， 更將特別部隊「K-FORCE」配置到其下。
2000.10.01	「NESTS」的總部決定擴大於美國的勢力範圍， 作為今次的作戰的最高責任者委任「FOXY」等?任。 「ANTI-K'」以外， 「NEO 古利查力度」， 「草薙 京1號」及「京2號」除此以外， 為了加?今次作戰的機能， 更派出擁出高度情報能力的草薙 京3號配置到其下。
2000.10.02	傭兵的上層軍部為了追究「南鎮」事件中的責任， 在軍事法庭中判定HEIDERN需負上責任， 被凍結所有指揮權力及開始了他的漫長「休假」。
2000.10.10	DIANA向上層申請， 為了填補破壞了的支援工作員「ANTI-K'」用生化機械人「CANDY」， 派遣新的支援生化機械人「ROCKY」來。
2000.10.31	在香港的NESTS的研究所(表面是私家?院)， 被一個神秘人(X)所襲擊， 奪走了開發中的生化兵器「病毒X」及「解毒X」。 但是，「X」在離開時偶然遇上了山崎龍二， 神秘人為了測試「病毒X」威力，就在那兒順便向山崎使用。
2000.11.01	「NESTS」向美洲大陸擴大勢力的作戰正式開始。
2000.11.05	GEESE HOWARD察覺到「NESTS」的行動， 全力地欲阻止NESTS的「侵攻」。
2000.11.07	K'們繼續襲擊活動時， 落入了「反亂者殲滅作戰」CYASGA已一早怖下的圈套中， 被逼至走投無路。
2000.11.07	FOXY等人的擴大美洲大陸勢力的計劃遇到重重的困難， 開始實行暗殺GEESE及其親人的計劃。
2000.11.08	被逼至走投無路的K'們的面前1神祕人(X)出現， 欲擊殺K'。
	在緊急關頭WHIP為救K'而擊中， 及感染「病毒X」。
	神秘人至電NESTS及自稱為「X」， 因為其手上擁有生化兵器「病毒X」及「解毒X」， 迫令NESTS上層交出指導權。
2000.11.11	受到工作員「ANTI-K'」及「ROCKY」的襲擊的GESSE ， 因為BILLY拚命的護主下， 令NESTS的暗殺計劃失敗。
	受到「病毒X」的感染而衰弱的山崎(*八神)， 過了多日仍然未有發病的症狀。感到有可疑的NESTS的科學家們， 發現血裏面有「抗體」， 向上層總部報告了「大蛇之血」有抗體，可製「病毒X」的血清。
2000.11.13	出現在守護著感染了「病毒X」的WHIP而開始發病的K'的面前的， 正是負傷了的「BILLY KANE」， 而且想救WHIP的話， 只有GEESE可以幫到她。K'們沒有辦法， 唯有隨BILLY走。
	為了擺脫「X」的威脅， 「NESTS」的總部正式決定使用「大蛇之血」製造能抵抗「病毒X」的血清。
2000.11.14	「反亂者殲滅作戰」中失敗後被降級的CYASGA被調派至偽裝山崎(*八神)KOLLIE之下， 與「K-FORCE」合流， 找尋流著「大蛇之血」的人物。
	「X」知道NESTS的「找尋流?「大蛇之血」的人物」的計劃， 欲阻止計劃的進行。
2000.11.20	知道NESTS的暗殺計劃的GEESE HOWARD ，必對其親人下手。所以令K'及MAXIMA兩人暗中保護其子「ROCK HOWARD」。
2000.11.23	與TEERY一起旅行的「ROCK」被「NEO-古利查力度」及「京1 ， 2號」等人伏擊。因K'們的出現而被阻止了。 之後， 古利查力度從MAIXMA口中得悉仙姐姐(WHIP)的事後， 為了救WHIP而毅然離開了NESTS ， 與K'一起往GESSE HOWARD之下。
2000.12.02	「X」出現在GEESE的面前， 提議合作「Ω-X」計劃， 藉著今次的大會節目，齊集流著「大蛇之血」的人物後， 一舉擊殺。令NESTS的欲反抗「X」的計劃沒法實行。兩人在可互相利用的條件下， 一拍即合。
2000.01.15	在長假中的HEIDERN再次回到南鎮， 突被一名小童交來一封DEATH TAG MATCH「OMEGA XTREME」的招侍狀， 感到有可疑之處，懷疑今次的事件可能與NESTS有關， 於是無視軍令，集合解散了怒隊到南鎮來。
2001.01.30	在美國舉行最大格鬥大會「OMEGA XTREME」正式開始。
2001.01.31	最受注目的是KOF'99及KOF 2000中冠軍隊的「K'」及MAXIMA已一早成為了「Ω-X」的招待選手， 準備迎接強豪的挑戰。

* 餓狼MOW角色介紹:

餓狼 GAROU MARK OF THE WOLVES

姓名	:	北斗丸(HOKUTOMARU)
身高	:	154cm
體重	:	40公斤
出生日期	:	10月7日
血型	:	O型
國籍	:	日本
格鬥流派	:	骨法及不知火流忍術
趣味	:	與山上的猴子一起混浴
特技	:	以16.3秒爬上最高的樹木(紀錄更新中)
重要的東西	:	由師父開始， 所有的不知火流的人們
令他軟弱的東西	:	不知火姐姐
喜歡的東西	:	溫泉
討厭的東西	:	毛蟲
喜歡的食物	:	牡丹鍋
喜歡音樂	:	日本琴(不知火流姊姊彈琴給他聽)
運動專長	:	運動

故事:

現在、於深山裡正在不知火流修行中的健康的男孩子。
從年幼時候開始一直學習不知火流。雖然師傅是外國人、但那功夫確實是有料子、所以北斗丸也對那樣的老師非常之尊敬而且非常認真地修行著。
但是、那樣的北斗丸也已經14歲及到達思春期。在每日持續修行之中產生了各種各樣的疑問或苦惱。
究竟自己的隱術成氣候嗎?自己的力量到底多強呢?
而且、外面的世界......自己的不知道的世界究竟是怎樣的樣子呢......?
一開始這樣考慮的話、那想法不斷地變強。
然而某夜......北斗丸終於是下了一大決心下山去。初次看到的世界......走入他眼內的是舉行「KING OF FIGHTERS」的廣告。
「我的隱術、試試看是否能在都市也通用吧！」





拳皇 超秘檔案 VOL. 4

草薙 京~(KYO KUSANAGI)

於1，800 年前， 與大蛇一族戰鬥的稱為草薙， 是八尺瓊， 八咫的三種之神器的其中一族， 雖然是人類卻擁有普通人沒有的能力的三族中， 掌管「武」的二傑中之其一的草薙家。
其後代就是KOF 大蛇篇的主角「草薙 京」了。
自小已能將炎的能力運用自如的京， 早被其父「草薙柴舟」全面施行由祖先代代相傳的「操使炎的武術」的英才式教育。對還是年少的他可說是非常之苛刻的訓練， 但是在其討厭失敗的性格及天才的格鬥觸覺之下， 在毫無挫折之下盡得到真傳。
終於， 在15歲時的實力已超越其父， 父子對決後擊敗其父柴舟， 成為了歷代當主之中擁有最強實力的草薙流古武術的繼承者。(柴舟被京擊敗後， 離開了草薙家開始修行之旅) 其後， 於18 歲時更在1993 年舉行「全日本異種格鬥技戰」中取得漂亮的勝利。之後作為草薙一族的當主， 與誓言向草薙一族復仇的八神庵及企圖令大蛇「OROCHI」復活的大蛇一族展開激戰。
就京自己本身而言， 對於為了草薙一族之宿命及作為當主的義務而戰等等都是感覺得非常之「愚昧及無聊」。與庵及大蛇一族的對立也是基於「自己想戰， 所以才戰」的想法而成。
平常的他的行為及舉止都是懶洋洋似的， 但當遇到挑戰時， 可能他自持天才的原因或者是過份的對自已的自信及自負的性格下， 常常都會以挑撥的態度及看不起對手的言詞來「挑」對手。例如戰勝後其口頭蟬:「嘿嘿， 燃起了吧?！」
在學校時常缺課(通常在校園的樹下或草地上偷懶睡午覺)， 出席率非常不足及考試不合格， 令他已留班多次， 其外號「萬年留級生」已是人所皆知的笑柄。女友「有紀 "YUKI"」常為他擔心不能畢業而迫他學習， 但好可惜懶惰的品性下始終都不能成功。(所以有紀有時害怕自己會比京更早畢業。)
但是為何如此差透也不用趕出校呢? 有傳言是因他在公開格鬥大會中多次優勝， 間接也令學校出名了， 在利益衝突的原因， 所以只可以草草地留下他吧了?
可是， 就算間中上課時， 他也無心聽書， 有時更不理老師將雙腳放在桌上堂堂的去睡覺， 然而卻沒有學生及教師敢投訴， 更加沒有人敢接近他(害怕他?)所以和其他學生們相比， 他通常是孤獨一個人來往。
現在只有被他當為跑腿的「矢吹真吾」及女友的「有紀」敢接近他。
在大蛇的最終決戰後， 虛弱得無力反抗的草薙京被神秘結社「NESTS」所捕捉去了， 奪去了自己所有的戰鬥資料。有可能是NESTS 的技術仍未成熟的關係， 在抽出「神技．無式」的資料之際，發生某些原因不明的事故， 而令他不能再全力操使出炎之技了。
以自力的逃離NESTS 後，現在隱藏著自己的行蹤未有露面。直至 2001 年...
以實力來說， 是最平均的萬能型角色。

二階堂 紅丸~ (BENIMARU NIKAIDO)

身為混血兒而擁有PREFECT的容姿， 習得強力及華麗的格鬥技， 對女孩子非常之溫柔體貼的情聖， 同時更身為大財閥的少爺， 無定職的過著自己喜歡的自由自在的生活的紅丸， 對所有女孩子來說， 真是名符其實的理想男性。
清楚明白到自己那種魅力的他， 總是要將自己最美的一面展示於所有人的面前， 簡單來說紅丸喜歡受到他人的注目。
他參加K.O.F.的最初理由， 其實是為了能在優勝後「世界聞名」。而他那富有獨特個性髮形也是「要比誰也要更顯眼！」的心理便更見明顯了！
但是， 也可以說是那過份的自信在其背後不斷推動下， 才令紅丸可以毫不猶豫到努力鍛鍊向上的最大原因。 可能在流於表面上有點兒娘腔般的言動下難以察覺到， 其實他在任何時候也為了令自己也在最佳狀態而不斷在磨鍊。
紅丸那種與生俱來的認真態度的一面也實叫人十分之意外吧?！
但是， 可以令十全十美的紅丸這?深入地去投入格鬥的世界去的， 可能全是因為與格鬥家「草薙 京」的結識而開始。
於1993 年舉行「全日本異種格鬥技戰」大會中， 被當時完全無名的草薙 京在準決賽中打敗後， 只能屈居於亞軍之位。 就被稱之為SHOOTING的天才的紅丸， 可能這就是他第一次嘗到失敗之味道吧?！
之後， 為了參加「K.O.F. '94」那種更大型的格鬥大會， 紅丸雖然與京一起組隊參戰， 但是在他內心的那一股「我終會有一日必定會贏到京的！」的意志仍從沒有捨掉過。
紅丸在「K.O.F.'97」完結後不久， 便離開了日本了。結果他與失散了的京之再戰沒法實現...但是， 那之後在世界各地的格鬥技大會中留下了優秀成績的紅丸， 不知在何時已經再沒有人稱他為日本代表隊的NO.2 了。
三年之後， 終於收到好對手「草薙 京」的聯絡...

~大門 五郎~ (GORO DAIMON)

曾是柔道的金牌選手的大門。當他考慮到有規則性的体育運動不能再向上變得更強時， 將自己一手建立來的， 作為柔道家的名譽及地位也拋棄， 毅然引退了。
之後， 獨自一個人躲在深山中朝夕不斷地修行。
到了1993 年， 為了測試自己修行的成果而參加「全日本異種格鬥技戰」。因他是前奧林匹克選手的關係、在這大會也相當受到注目。
但是、作為復歸的第一彈的這場大會中、竟在準決賽中敗給了名叫草薙京的少年、結果，好可惜的大門只得到第三名。
遇到草薙流古武術這種全新未知的武術、令他深深的感到自己的格鬥術也還有很長很遠的成長路程要奮鬥。
在那大會之後的大門、與異種格鬥技戰中的優勝者的草薙京、第二名的二階堂紅丸組成一隊參加KOF 、目標當然是能在格鬥術的境界再上一層樓。
另外、 大門五郎這個人雖然平時很小講話、 但其實他的品格是非常高尚的。
在隊內、經常為京與紅丸之間的爭吵執行調解糾紛之職。如果沒有了他的存在的話， 這隊伍可能早已解散了。
他常穿的服飾STYLE 是、日之丸的頭巾及柔道服(主要的只有褲子)、下履是用木屐。雖然衣著不太像20 多歲(！)的年青人所穿的時裝。但反而樸素寡言的大門也頗合適。
但是， 他也是差不多到了想找老婆的年齡， 所以也有傳聞在沒有大會的時候， 他穿整齊的西裝去相親。
同時喜歡的類型是純和風的女性。
K.O.F. 97 之後、因京失去了音訊、日本隊亦終告解散。大門從格鬥界引退後、再一次回歸柔道界， 指導後輩之餘自己亦作 U隊員的準備參加下一次奧林匹克運動會的到來。
三年之後， 舊日本隊的隊友的二階堂紅丸再一次出現在他面前...

草薙 京~(KYO KUSANAGI)

個人資料:

格鬥STYLE	草薙流古武術 + 我流拳法	出生日期	12月12日
年齡	20 歲	國籍	日本
血型	B (RH-)	身高	181CM
體重	75KG	興趣	詩詞寫作
喜歡食物	燒魚	善長的運動	冰上曲棍球
重要的東西	電單車及女朋友(有紀)	討厭的東西	努力



二階堂 紅丸~ (BENIMARU NIKAIDO)

個人資料:

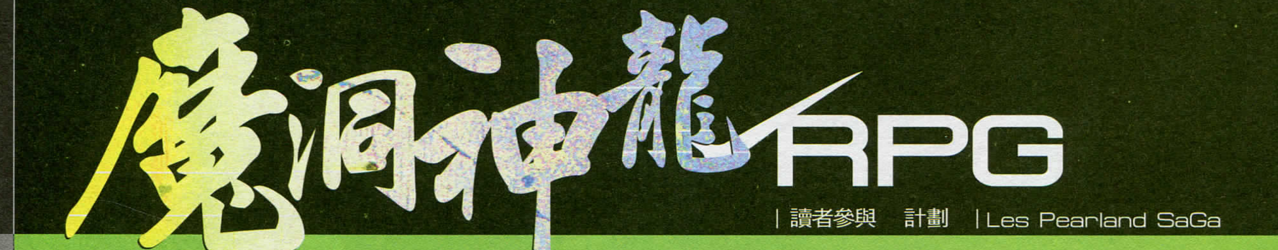
格鬥STYLE	SHOOTING	出生日期	6月6日
年齡	21 歲	國籍	日本(日美混血兒)
血型	O 型	身高	180CM
體重	70KG	興趣	SKYCRUISING(噴射機也可)
喜歡食物	刺身，PASTA	善長的運動	CLAY 射擊， 持桿跳
重要的東西	自己本人	討厭的東西	MANIA， 後悔

大門 五郎~ (GORO DAIMON)

個人資料:

格鬥STYLE	柔道 + 我流格鬥術	出生日期	5月5日
年齡	29 歲	國籍	日本
血型	A 型	身高	204CM
體重	138KG	興趣	接近大自然
喜歡食物	ZARUSOBA(凍蕎麥麵)	善長的運動	柔道
重要的東西	木屐	討厭的東西	精密機器





參考文章:《你期望一個怎樣的TRPG就做一個怎樣的世界(1)》

TEXT：陸 Sir

電郵:logos6@speednet.net 香港手提電話:9348 1667

引言

有人問我是否玩D&D/AD&D，或是DM、帶新人嚮導等等，我想這都不是，我只是一個搞相關TRPG活動的人，角色的名稱並不是我要定位的，我關心是否搞出我所要的。以前我搞漫畫創作、之前搞高達活動、現在只是另一個模式的轉變，下一次又是一個新的形式。TRPG並不是陸sir的主要興趣，我的興趣是搞事，有事可搞就好了，所以當上了社工日日去搞東搞西。其實，TRPG的只是我的一件作品，一個學習的過程，透過它我嘗試把以前所學的東西，以它作為一個綜合的媒介，也滿足一下創造及控制一個世界的感覺。以前我把漫畫創作的東西加TRPG就創成了魔洞神龍短編小說。把閱讀幻想文學的電影及小說成了冒險的故事及NPC。把高達加立體戰棋再加TRPG成了GUNDAM0079TRPG。把帶領遊戲加入社會工作的義工組織成了PLAYER/DM訓練。把用電腦加TRPG成了珍珠大陸的電子書。TRPG只是一個過渡，如果我結婚一生了孩子，我也是一樣學習新事物，再教會他/她。作為四百呎是一個自我學習及實踐組織，一班人一同學習了東西就和其他人分享。漫畫、氣鎗、TRPG、WARGAME是其他人學了再教我的。所有人搞活動是試一試個人能力、向自己負責及分享樂趣的不二法門；搞得成功與否也是有經驗習得的，膽大、心細、面皮厚是經驗所至。我最後嘗試的當DM，間偈地這工作也有一段時間，有一點的個人心得，這是由實踐所得的，希望可以和各位分享。這可能是一此偏門方法，它也是我得習得固有的經驗，我並不想大家去討論它是否「認可和合理」，反正它們和我的傷病一樣，是伴我一起有一段日子。我只是希望把這個我自己「認可和合理」的心得寫下，就如用一個畸怪的標本，如果有幸的話，它作為大家的參考及反面教材。這是只是一個適合陸sir專用的方法，是個人的條件而生出的DM方式，這是一個十分「土炮至上」的帶遊戲方式，正如其他興趣一樣，不同的人可以發展出他們自己的一套。帶遊戲是種藝術和修養，形式和果效因人而異，我相信人人也有他自己的方法。而在暫時，我對這個TRPG學習的功課中，我只是想它可以是:「簡單、明快、香港化」，及最近我看多了書本所以加多了一個要求-「詩意」。當然這只是一個理想，做不做，什麼做得到及做不到是後話，反正現在我搞過就一定有經驗的收獲。

你期望一個怎樣的TRPG就做一個怎樣的世界

TRPG是交誼遊戲

「玩TRPG是很輕鬆的，閒話家常，搞搞笑笑的建立一個共有幻想國，因為它只是一個交誼遊戲」。基於以前群體生活的經驗中玩TRPG是四百呎的交誼活動之一，我明白TRPG是一個共有的話題和關心所在，有了話題朋友間能更多接觸和溝通，你就有機會更進一步認識你的朋友。如果我們是一班賭仔，那麼賽馬的也是差不多的東西。人，永遠是這個活動的核心。

當然如果你有和陸sir差不多的惡趣味把它用作試刀的話，才會走火入魔去把什麼所學的、理念和創意也放入同一個TRPG世界中。

TRPG是召聚朋友一起談談笑笑的方法，所以不妨想這班人的喜好是什麼吧!!喜歡浪漫史詩的、恐怖嚴肅的、輕鬆浪漫的、搞笑暴走的TRPG，賽馬也有什麼3T，連◆等等的選擇，不過這全都是一個個形式罷了。不論什麼形式及主題的TRPG，這個形式是可以串連起這一班朋友抓是重要，及未來加入的新朋友一同分享樂趣。極端的說法是，如果有一日大家發現有新的活動比TRPG更有交誼的作用，那就應掉下TRPG不玩，轉投新的興趣了。我們要知道TRPG只不過是一個工具，維多利亞公園的嬸嬸不論是打太極或法輪法，健體及交誼是為重要，一日有TRPG功具此功能，相信一定有一班人去支持和學習。

可惜，世界上未有其他遊戲像TRPG一樣的奇怪，TRPG號稱是世界上獨一無二的遊戲，它不注重勝負，也不製造勝者為主的成功和失敗，在強調群體合作之時又能保持各人的能力互相協調，又不須用很多的資源；幻想力人皆有之，只要加以發揮就可以投入TRPG之中，在那個共同擁有的幻想世界中，嘗試去當一個英雄豪俠的苦樂。

TRPG反映了人的心

朋友談談笑笑，高興的來高興的離去，言笑人物的經歷，透過這遊戲你認識了不少好朋友…上述的描繪，是否在你正在玩的TRPG中出現呢?當然，人是會有不同的情況，而他們的期望及言行也互不相同，有人的地方就有人的問題，大家一定口耳傳聞過不少古怪得可以的故事，那都是真人真事的TRPG趣聞，當中有笑有淚讓人哭笑不得。但你仍然相信TRPG是一個交誼遊戲嗎?

有人說:我們是玩「眾神的黃昏」，人物(神)的信徒追殺其他神祇，一次我的絕地武士正在看海，但眼前一片沙地，魚在地上掙扎，因為DM批準另一神祇把海蒸發了……

有人說:我們是玩D&D的，三年內我們用同一人物冒險，一次主持人出「黑球」(最強的魔法存在物)，所有隊友把寶物及功力傳給我，我一刀擊出連所有附加值，達1000點以上並驅去它…

有人說:我的戰鬥教修士，一刀就打殺了50個山賊云云…





人的遊戲、和人的弱點

這些故事只是一小小的一小撮，所以TRPG是最特別，也是最獨一無二的遊戲，因為人性中的一切透過幻想力而得到肯定並在那個TRPG中創造的世界中確實的發生。這一切的不滿的發洩、慾求不滿、名、利、財、氣的期望，所以TRPG也是最沒有共同性的遊戲，因為參加者的不同，而遊戲也不同，一千個人就有一千種以上的TRPG形式，和成千上萬的狀況和問題。

TRPG的交誼本質是有它的好處和世界獨一的優勢，因問題的核心是，它以人為本，形式又多變，所以問題也特別多，這裡陸sir所指的並不是遊戲規則上所引出的難題，我是指人和人之間的問題，只不過這些問題是透過了規則的理解和執行去包裝了那人際的狀況了，沾染了TRPG的色彩，看似是因遊戲而生的困難。

上文篇文章中陸sir只是把TRPG定位在社交/交誼遊戲的框框之中，這是它的特性之一，也是它最主要的功能。=
當然有朋友問，它除了社交的元素也有其他的東西，誠如在D&D中文版把RPG(ROLE PLAYING GAME)翻譯為「角色扮演遊戲」，因它有演話劇的元素，也有模擬戰鬥的元素、也有隨機率及公正評審的元素等等。正為了它的多元化所以也為大家展現出不同的面貌。

TRPG 一個互相吹虛、作大、扮鬼扮馬的遊戲
TRPG 一個模擬的戰鬥，比戰棋簡單一點、變化多一點
TRPG 一個為DM/PLYERS虛榮的遊戲
TRPG 一個打打殺殺的遊戲

大家一定有不同意的地方，但這些東西也是真實的存在，由玩過及未玩過的朋友口中而出，我們會不同意，卻不能否定他人是如此評價過它。而陸sir就只是看重它是一個交誼遊戲，由於郁限的人生和有限的經驗，其他的理解並不是我所了解和明白。

TRPG的不同面貌

無可否認我們都是由TRPG中獲得了快樂和趣味，可以說玩TRPG就是為了追求快樂，一班人一同享受在幻想世界中經歷。
直接說一句:我玩只是想開心!!
再進一步，直接說一句:我可不理別人的TRPG如何，我們一班人高興就是。我想這是很多人的想法，而且也正是TRPG能分成很多很多小群體的最離原因，因為不同的人有不同的TRPG演譯，不同組別TRPG參加者(PLAYERS)及主持人(DM)的想法、行為、習慣、傳統都不一樣，這是說大家的育成的TRPG文化不同。

存在不同TRPG形式(如科幻、間諜、機器人等等主題)及多種類的小組文化(解謎、打殺、搞笑、短篇、長篇等等內容)是一件好事，因為大家可以選擇最適合自己的東西，讓不同的人投入不同的TRPG中。但一定有朋友反問!!
解謎很悶、打殺沒有意義、搞笑無真實感、短篇沒有成長、長篇沒有時間….你可以說沒有一個形式是無懈可擊的，因為所有形式只是服務/邁向一個目標，就是讓你和朋友們享受和分享樂趣。看看下面:

前略「這遊戲並不標榜成敗，更不鼓勵殘殺和破壞。它看意強調群體間的合作和通過理智的決策去完成目標，增進人與人之間的溝通和協作，同時亦增加遊戲者的閱讀、理解、敘述、數學、邏輯、決策和幻想的能力。「魔域奇遇」經已被很多教育家、心理學家、語言學家和社會學家一致推崇，譽為極富創意、教育和社會意義、不可多得、劃時代的革命性貢獻。

到目前為止，全世界已經有數以千萬計的人認識和喜愛「魔域奇遇」，有很多地方，它已形成了一種熱潮，你還在等待些甚麼?歡迎你進入這奇幻世界，保證你會體驗到你畢生從未經歷過的樂趣!」後略 D&D 中文版序 節錄

TRPG就是幻想成真

TRPG只是一個遊戲，比猜皇帝複雜一點，但和玩煮飯仔、扮大人、扮兵扮賊都是同一個源流 - 這就是之所以TRPG強調它自由之處:「你可以幻想出來，都可以做」。正為了我們是大人，比小朋友更有理性，也喜歡按規則做事，所以遊戲也加入大人的色彩。
極端的說TRPG只是為了適合大人玩，把玩煮飯仔、扮大人、扮兵扮賊複雜化和規則化，又給我們有不同的主題和形式，讓我們有路可循，為了減少問題、讓一切的決定由一個共有的基礎規則之上去建立。



但在TRPG是講求高度自由及運用幻想力的遊戲，因為人的想像力是沒有界限的，但規則是有的….這可以怎做呢?想像力和想像力之間….想像力和規則之間….規則和規則之間….人和規則之間….人和人之間….

這是一個很有趣的問題，所以就有了遊戲主持人的出現，由他去主持遊戲。可以說由他去做上述一切由想像力、規則和人之間的平衡點。
有了這主持人/DM這個角色，令到TRPG成了一個四角關係:幻想，規則、參

加者、主持人。在這個關係之中，四個元素也是同樣重要的，四者缺一不可，在這個微妙的四角中，大家心水清的話可以畫一張圖表，你就可以看看四者失衡時，或扁向某一方面時的可能結果。

所以在簡介給新朋友什麼是TRPG時，陸sir會說:「在這遊戲中，你可以自由地選擇做什麼，你想像得到就可以做」，停了一會再說「當然，你也要承擔代價和後果啦!(笑)」

後話

有朋友問陸sir為什麼去把遊戲加入人際關係及領袖訓練的色彩，把TRPG混集了。其實我如開初所言把我的專長和TRPG融合為一，人際關係有助人掌握和他人的相處，領袖訓練方面就簡單，因為一個好領袖同時是一個好的參加者，人際關係本來就是TRPG的主旨。如果玩TRPG的人除了享受在共有的幻想世界中行俠仗義，體會英雄的命運，同時也可以由這兩方面受益就更佳了。在中文版D&D中有一文「魔域奇遇的教育和社會意義」就是說明它的意義，陸sir是社工固然是受落。



時雨：

終於在上期出書後無耐，《VF4》就已經通街都係。打完的感想已有兩個字：「無敵」！今集的戰略非常深奧，單是一個SARAH，
筆者在研究了她兩個星期後，仍然覺得自己只是初心者一名。因為幾乎每天都有新戰術發現，
而且又要常時作出最正確的判斷，在兩分鐘的戰鬥中，腦筋幾乎是完全無停過，非常刺激。
不過始終在香港玩《VF4》的人不多，在筆者主戰場聯合太子，來來去去都是那十多個面孔，而在其他地方通常都不會有人挑機。其實《VF4》靠打電腦是很難進步的，必須和其他玩者有所交流（不論是遊戲內還是遊戲外），才能提昇到自己的實力。所以如果你有心研究《VF4》，不妨到太子聯合會一會那樣的高手，相信一定會對你有所啟發！
PS：多謝聯合太子借出場地供今期《VF4》攻略拍攝之用！

討厭中秋的SAKURA KI

:(一直以來在下不會感受到中秋節的快樂，再加上二年前愛犬死於中秋節，所以其實很討厭中秋
:(今年中秋只能困在家中打「機戰」，所以更加令在下討厭中秋
:)有幸可以在會展中看楊千　拉闊音樂會，多謝MOQ1
:)聽過楊千　的新碟後，發現她唱歌進步了很多，在下已經成了她的FANS了（面紅）
:)千　勁歌推介「姊妹」、「野孩子」、「悲歌之王」、「假如讓我說下去」和「河童」，哇~~這麼多
:(有人說星星之火很可怕，不過妒忌之火更加可怕，可以造成不可補救的錯
:(我不知道為什麼會這樣問妳，大概也是因為……
:)聽過阿妹的一藉話，在人多的地鐵中感動得差點掉下眼淚，我答應妳不會這樣容易消失
:)以下歌詞改編自「悲歌之王」（獻醜了），送給阿妹妳
願見妳起舞像羽毛 就算輕飄飄不跌倒
能令人羨慕 蝴蝶那可比妳好 漂亮青春不衰老
毋用再斗數問妳前途 愛情與事業都最好
甜蜜無限度 期望多數可達到 苦痛風光見不到
神怎會歧視妳 禱告假裝聽不到
考驗不會迫上妳窮途無路
沒有絕望嘗盡世間各樣好 只要每日祈禱
:(上期因為身體不適停了一期，所以今期口水多了，別見怪
:)其實還有很多事情想講，不過下期先啦
最近非常喜歡的千　^_^

MARKS計劃中・・・・・・(一)

在這星期突然心血來潮，想了很多不同的目標，首先是本人在中學時代訂下的其中一個人生目標——做事從不後悔。
一個人只有匆匆數十年的生命，而且不知下一刻所發生的事，因此每一件想做的事情往往一生只能有一次的機會。好像六合彩一樣，如果可以買了，還有一點機會得到頭獎，
相反不買的話，就一定不能中獎。因此當遇上難題和力不從心時放棄，一定只會令事情沒有解決，或錯過影響一生的機會。
這個目標對本人來說非常重要，雖然並不是每一件事情都能達成，但是已經令自己減少很多不同的後悔，
因為每當有重大決定或感到自己將會放棄某些事情的時候，都會向自己問一句「自己會不會後悔」和給自己更達成的細小目標，
令自己在事情途中得到一點推動力，從而消除進行事情時所產生的迷網。想達成長遠的目標，方法可以好像本人從漫畫《馬拉松硬漢》中學到的一樣，如一個胖子參加馬拉松，要完成整段賽程，
並不是一件容易的事，途中會產生覺得自己體力不足、自己都會是最後一個人衝過令完成程來不重要等等容易使自己放棄的念頭，
所以在長時間比賽，給自己很多伸手可觸的短目標，例如：跑到面前的燈柱，因為一心想著遠大的目標，只會令更容易放棄。

肺腑之言第七話

經過一輪混亂之後，生活總算回復「正常」了。現在正是一個不折不扣的「獨居老人」，看來明年有機會去「輪米」…
本來筆者認為，老頭子那邊的親戚是群老粗，而媽子那邊還可講道理。不過經歷了兩次這些事之後，發現他們其實都是同一類人…唉，看來筆者這個「外交官」還是逃不掉…
更嚇一跳的是，此事期間，竟然與失散多年的小學同學聯絡上，難道這代表了人生踏入新階段乎？（謎）
由於放了幾天假，結果所有工作留在不足一星期內完成，HOW又出現了…說實在倒是自作的，誰叫你放假前不做了那些不用等的稿？
放完假回來，發覺公司的「書山」曾經下塌，不如藉「金兔仔」移位留下了空間，把自己的地盤擴張吧（爆），最少還可以把那巨大的GP-03安置好（爆死）。由於工作的關係，把三台高達都留了在公司，幸好這幾天大家都忙，結果相安無事。
VF4出了，不過只是打了一次，連機舖也少去了，奇怪…
下期繼續…
P.S.
多謝阿姐的出手相助，緩和了筆者的財政危機（笑），事實上筆者總想大家好做…
多謝脹卜卜藤崎小姐的一直相伴，始終一個人住會有感到孤獨的時候…
多謝代理，令G ARMOR及GP-03的價格如此便宜（笑）…
多謝香港APPLE把iBook優惠放到此時推出，免得筆者的錢包大出血…
小更正：
經過神使鬼推的查證下，發現20期HOBBY中，G-BULL與EASY弄錯了…總好過人家連G ARMOR都砌錯…

COMING SOON！BY KACHUN

>>落筆之時，『SILENT HILL 2』攻略尚未完成；要快......
>>因為筆者的誤算，令攻略製作期間出了些亂子；抱歉......
>>由於被困「SILENT HILL」內，錯過了週末的同學敘會；可惜......
>>國慶當日在公司看煙花，感覺是前所未有般震撼；超正！！！

AINHO

→無言一期

小寶寶：完全傻了。

大傻事：喜歡Charlene的程度如下...
(1) 每日上至少一次www.Ar-Sa.com。
(2) 可以一整個鐘頭對著個MON睇同一個不斷重覆的《明愛暗戀補習社》Video。
(有人仲話我其間偶而會發出傻笑，但我唔認。)
(3) 走到各大小Yxs! Station找小朋友買晒　地手上Twins的Yxs! Card，
並將之貼在工作用的電視及MON上面。
(4) 床頭貼上了Twins 3' x 4' 的Poster。每晚都凝望至少三分鐘先肯訓。
(5) 不斷嚷著叫人睇《常在我心》，自己亦好努力　　人陪我睇第二，甚至第三次。
(6) 同(2)，不過內容轉左係《常在我心》網站的各項內容。
P.S.《常在我心》的網址為：http://www.emg-funeralmarch.com。
小傻事：和蚊蚊的點點滴滴...
(1) 愈來愈喜歡蚊蚊了。(這和喜歡Charlene那種是完全不同的)
(2) 和蚊蚊每期完書的約會，今次竟定了一起坐在海傍吃香蕉... (我是認真的)
(3) 某好朋友期期追看我的編者話，結果知道了蚊蚊的真正身份...
(4) 蚊蚊還沒有看過我一系列的編者話... 就讓這個成為小秘密吧。
(5) 可能，我只是繞著蜜糖樽團團轉的其中一隻小螞蟻，但我相信我一定能夠採得蜜糖歸。
正經事：一些祝賀...
(1) 祝大家中秋節快上，唔好成日都係快落啦。
(2) 嚴重祝賀：我最愛的婆婆七十九壽辰，福如東海，壽比南山，身體健康，日日都　開心

杉原第二章

－總算已投入工作，朋友知道後都說羨慕我可以找到份自己有興趣的職業，
但他們可未了解到這裡的辛苦之處吧…=_=
－筆名杉原出自人氣（？）戀愛遊戲Sentimental Graffiti的杉原真奈美。
－雖然有很多話想說，奈何仍在努力趕稿中，唯有下期請早。

EDITORS LIFE

WORDS FROM GAMEPLAYERS EDITORS

10-10-2001



悠來遊去

◆我想變成風…
宛如氣息般的風…
時而變成妳的挑戰對手，增加妳的困擾。
時而吹乾妳的淚水。
時而治癒妳的疲累。
我想成為這樣的風。
然後，拍打翅膀，拾起悲傷，散播喜悅。
孤獨的時候盡量地流淚，我會飛去妳身邊。
高興的時候也可以呼喚我，我也會飛到妳身邊。
偶爾會覺得很疲累，偶爾也會忍心著痛苦，這時候…
妳……會降落在我身邊。
溫柔地擁抱著我嗎……？

◆秋天…真的是叫人矛盾的季節，我深愛著，也很無奈，愁緒依然…

◆工作氣氛怪怪的…可是順利便很不錯了。

◆我沒有一天是活得開心的嗎？是我開心的時候不知足吧！

◆10月16日是一個很重要的日子，在這裡祝妳生日快樂。每個人的18歲生日一生只有一次，我希望妳這一天是快樂幸福的過，不要留下一點兒遺憾和失望，我沒什麼可以給妳，對不起。^ ^~

◆看得起清風，放得低石頭，世界自然大。

SCHEDULE

★：今期新增遊戲
■：資料有改動之遊戲

PlayStation

10 月發售預定

11日	GURUGURU TOWN花丸君	ATLUS	3800日圓	ETC
	HELLO KITTY之說話ABC	ATLUS	3800日圓	ETC
	HELLO KITTY之說話ABC(連控制器版)	ATLUS	5800日圓	ETC
	HELLO KITTY之說話TOWN	ATLUS	3800日圓	ETC
	★西陣PACHINKO徹底攻略	MEDIA RING	3800日圓	SLG
12日	★ARC THE LAD(PSOne Books)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	1800日圓	RPG
	★古惑狼(PSOne Books)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	1800日圓	ACT
	★GRAN TURISMO(PSOne Books)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	1800日圓	RAC
	★XI(PSOne Books)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	1800日圓	PUZ
	★波洛古羅斯物語(PSOne Books)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	1800日圓	RPG
	★WILD ARMS(PSOne Books)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	1800日圓	RPG
25日	Major Wave SERIES ZIGSAW ISLAND~JAPAN GRAFFITI~	HAMSTER	1500日圓	PUZ
	Major Wave SERIES 日本一麻雀 創龍	HAMSTER	1500日圓	TAB
	SuperLite 1500 SERIES Castrol HONDA	SUCCESS	1500日圓	RAC
	SuperLite 1500 SERIES 大家之圍棋	SUCCESS	1500日圓	TAB
	SLOTER MANIA core	DORART	3300日圓	SLG
	~R's BEST~ R-TYPES	IREM SOFTWARE ENGINEERING	2800日圓	STG
	~R's BEST~ R-TYPE △	IREM SOFTWARE ENGINEERING	2800日圓	STG
	新裝開店！！WANWAN海物語~三洋PACHINKO PARADISE DX~	IREM SOFTWARE ENGINEERING	4800日圓	SLG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.75 THE DOUBLE SHOOTING~RAYFORCE X RAY CRISIS~	D3 PUBLISHER	1500日圓	STG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.76 THE躲避球	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.77 THE水泳	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.78 THE ZERO4	D3 PUBLISHER	1500日圓	RAC
	SIMPLE 1500 實用SERIES VOL.10 塔羅占卜	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	SIMPLE 1500 SERIES HELLO KITTY VOL.03 HELLO KITTY 撞磚	D3 PUBLISHER	1500日圓	ACT
	SIMPLE 1500 SERIES HELLO KITTY VOL.03 HELLO KITTY 撲克牌	D3 PUBLISHER	1500日圓	TAB
	SIMPLE CHARACTER 2000 SERIES 爆炸頭犬 THE PUZZLE	BANDAI	2000日圓	PUZ
	SIMPLE CHARACTER 2000 SERIES 蒙面超人 THE BIKE RACE	BANDAI	2000日圓	RAC
	SIMPLE CHARACTER 2000 SERIES 機動戰士高達 THE 軍人將棋	BANDAI	2000日圓	TAB
	Victor BEST 創造學校！校長先生物語	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	2800日圓	SLG
	Victor BEST 我們是密林探險隊!!	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	2800日圓	SLG
	Victor BEST SUBMARINE HUNTER魚虎	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	2800日圓	SLG
	IDEA FACTORY COLLECTION 老千麻雀	IDEA FACTORY	1980日圓	TAB
10月	蒼鼠俱樂部-i(愛)	JORDON	4800日圓	SLG

11 月發售預定

15日	pop'n music 5 PLUS(暫稱)	KONAMI	4800日圓	SLG
	東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	6800日圓	AVG
	東京魔人學園外法帖 特別限定版	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	9800日圓	AVG
22日	■DRAGON QUEST IV	ENIX	6800日圓	RPG
	惡魔城年代記 惡魔城Dracula(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	ACT
	EXCITING BASS 3(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	SPT
	加油伍右衛門大江戶大回轉(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	ACT
	筋肉番付VOL.3最強之挑戰者誕生！(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	ACT
	幻想水滸傳外傳VOL.2 CRYSTAL VALLEY之決鬥(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	AVG
	心跳回憶2 Substories~Leaping School Festival~(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	AVG
	心跳回憶2 對戰PUZZLE玉(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	PUZ
	TECHNO BEEBEE(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	PUZ
	beatmania THE SOUND OF TOKYO!~PRODUCED BY KONISHI YASUHARU~(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	SLG
	MR DRILLER GREAT	NAMCO	4800日圓	ACT
	HELIX FEAR EFFECT	EIDOS INTERACTIVE	6800日圓	AVG
	★ARC THE LAD II(PSOne Books)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	1800日圓	RPG
	★I.Q. FINAL(PSOne Books)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	1800日圓	PUZ
	★古惑狼2(PSOne Books)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	1800日圓	ACT
	★PARAPPA RAPPER(PSOne Books)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	1800日圓	ETC
	★VIBRIBBON(PSOne Books)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	1800日圓	ETC
	★POPOROGUE(PSOne Books)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	1800日圓	RPG
	★ATLUS BEST COLLECTION PERSONA 2罰	ATLUS	2800日圓	RPG
29日	■HAPPY JOGGING IN HAWAII	TWILLIGHT EXPRESS	2600日圓	ETC
	ZANAC×ZANAC	COMPILE	4980日圓	STG
	★Superlite 1500 SERIES Wu-Tang SHAOLIN STYLE	SUCCESS	1500日圓	不詳
	★Superlite 3in1 SERIES 繪畫PUZZLE1・2・3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	★Superlite 3in1 SERIES CROSSWORD PUZZLE1・2・3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	★Superlite 3in1 SERIES 數獨1・2・3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	★Superlite 1500 SERIES TONY HAWK'S PRO SKATER	SUCCESS	1500日圓	SPT
	★Superlite GOLD SERIES 大家之CHESS	SUCCESS	1800日圓	TAB
	★ULTRAMAN COSMOS 勇者之誓	BANDAI	3800日圓	ETC
	★ULTRAMAN COSMOS 勇者之誓(連KIDS STATION控制器版)	BANDAI	5800日圓	ETC
	★蠟筆小新 和我一起創造回憶！	BANDAI	3800日圓	ETC
	★蠟筆小新 和我一起創造回憶！(連KIDS STATION控制器版)	BANDAI	5800日圓	ETC
	★多拉A夢 秘密之異次元口袋	BANDAI	3800日圓	ETC
	★多拉A夢 秘密之異次元口袋(連KIDS STATION控制器版)	BANDAI	5800日圓	ETC
	★美少女戰士SAILOR MOON WORLD 袖珍兔的快樂每一天	BANDAI	3800日圓	ETC
	★美少女戰士SAILOR MOON WORLD 袖珍兔的快樂每一天(連KIDS STATION控制器版)	BANDAI	5800日圓	ETC
	★LEGO LEGO之世界	BANDAI	3800日圓	不詳
11月	ROCKMAN X6	CAPCOM	5800日圓	ACT
	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓(預定)	SLG
	私立鳳凰學園3年純真組	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	MERMAID之季節	GAME VILAGE	6800日圓	AVG
	熊人布先生 和森林的朋友1・2・3	ATLUS	3800日圓	ETC
	熊人布先生 和森林的朋友1・2・3(連控制器版)	ATLUS	5800日圓	ETC
	米奇和好朋友們 來玩數字遊戲	ATLUS	3800日圓	ETC
	米奇和好朋友們 來玩數字遊戲(連控制器版)	ATLUS	5800日圓	ETC
	DX人生GAME IV	TAKARA	5800日圓	TAB
	★今夜也是千兩箱！！2001	E3 STAFF	5800日圓	SLG

12月發售預定

1日	HARRY POTTER與賢者之石	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	AVG
6日	★WIZARDARY EMPIRE~古之王女~Good Price	STARFISH	2800日圓	RPG
	★PACHISLOT完全攻略~高砂SUPER PROJECT 2~	SYSCON ENTERTAINMENT	3800日圓	SLG
20日	■伍右衛門 新世代襲名！	KONAMI	5800日圓	ACT
下旬	HAPPY JET(暫稱)	TWILLIGHT EXPRESS	3500日圓(預定)	ACT
12月	■真・女神轉生II	ATLUS	4800日圓	RPG
	■MILKY SEASONS	KID	價格未定	AVG
	■Major Wave SERIES ANGEL BLADE	HAMSTER	1500日圓	不詳
	■Major Wave SERIES THE 放送局 SATELITE TV	HAMSTER	1500日圓	不詳
	JELLY FISH(廉價版)	VISIT	1980日圓	ETC
	熊人布先生 森林之好朋友	ATLUS	3800日圓	ETC
	熊人布先生 森林之好朋友(連滑鼠版)	ATLUS	5800日圓	ETC
	QUIZ$MILLIONAIRE	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	ETC

2001 年發售預定

秋	LOVE GAME WAI WAI TENNIS PLUS	HAMSTER	3800日圓	SPT
冬	星之名所	JORDEN	5800日圓(預定)	AVG
2001年	SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500日圓	ACT
	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓	SRPG
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG

今冬發售預定

	★TALES OF FANDOM VOL.1	NAMCO	價格未定	ETC

2002 年 1 月發售預定

下旬	HAPPY CHESS(暫稱)	TWILLIGHT EXPRESS	3500日圓	ACT
	★YUKINKO☆BURNING	PRINCESS SOFT	6800日圓	不詳
1月	★ZOIDS HELIC共和國vsGAIROS帝國	TOMY	5800日圓	不詳
	★來玩撲克吧！~用i-mode來決定冠軍	PURE SOUND	價格未定	TAB

2002 年 2 月發售預定

下旬	★SHADOW AND SHADOW	PRINCESS SOFT	6800日圓	不詳
2月	MARTIAL BEAT	KONAMI	價格未定	ACT
	熊人布先生 森林之教室	ATLUS	3800日圓	ETC
	熊人布先生 森林之教室(連滑鼠版)	ATLUS	5800日圓	ETC
	米奇和米妮之快樂COOKING	ATLUS	3800日圓	ETC
	米奇和米妮之快樂COOKING(連滑鼠版)	ATLUS	5800日圓	ETC

2002 年 3 月發售預定

	★MONSTER inc(暫稱)	TOMY	5800日圓	不詳

發售日未定

	FRIENDS～青春之光輝～	NEC interchannel	6800日圓(預定)	AVG
	很喜歡網球！	TOKIN HOUSE	價格未定	SPT
	攜帶編集	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	980日圓	ETC
	真・女神轉生if	ATLUS	價格未定	RPG
	成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800日圓	SLG
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	板田吾郎九段之連珠BPV	CULTURE BRAIN	1500日圓	TAB
	本格對戰將棋「聖」BPV	CULTUREBRAIN	1500日圓	TAB
	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	KNIGHTS OF GENISIS~神之黃昏	ESCOT	5980日圓	SRPG
	MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	PACAPACA PASSION SPECIAL	PRODUCE	4800日圓	SLG
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
	Tutankhamen之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
	私立鳳凰學園PURE HEART 1年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	私立鳳凰學園NATURAL HEART 2年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	私立鳳凰學園SWEET HEART 3年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB

PlayStation 2

10 月發售預定

11日	■山卡3	ATLUS	6800日圓	RAC
	■BRAVO MUSIC	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	4980日圓	ACT
	Global Folktale	IDEA FACTORY	6800日圓	SRPG
	FORMULA ONE 2001	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
18日	機甲世紀G BREAKER LEGEND OF CROWDIA	SUNRISE INTERACTIVE	7800日圓	SLG
	SILENT SCOOP 2 INNOCENT SWEEPER	KONAMI	6980日圓(預定)	STG
	職業棒球JAPAN 2001(暫稱)	KONAMI	6980日圓(預定)	SPT
	原始人語言	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
25日	J LEAGUE WINNING ELEVEN 5	KONAMI	6800日圓	SPT
	實戰PACHISLOT必勝法！獸王	SAMMY	3800日圓	SLG
	實戰PACHISLOT必勝法！獸王 DX PACK	SAMMY	6800日圓	SLG
	活躍的公主	角川書店	6800日圓(預定)	RPG
	MARU DE ZIGSAW	日本一SOFTWARE	5800日圓	PUZ
	MARU DE ZIGSAW(限定版)	日本一SOFTWARE	8800日圓	PUZ
10月	對局麻雀 在網上食糊！	ARIKA	價格未定	TAB

11 月發售預定

1日	鄭問之三國誌	GAME ARTS	7800日圓	SLG
8日	■GUN SURVIVOR 2 BIO HAZARD CODE:VERONICA	CAPCOM	6800日圓	STG
	■GUN SURVIVOR 2 BIO HAZARD CODE:VERONICA(連GUNCON2版)	CAPCOM	9800日圓	STG
	TIME CRISIS 2	NAMCO	6800日圓	STG
	麻雀霸王 雀莊BATTLE	每日COMMUNICATION	2800日圓	TAB
	★SIMPLE 2000 SERIES VOL.2 THE PARTY GAME	D3 PUBLISHER	2000日圓	ETC
15日	■SEAMAN~禁斷之寵物~GAZE博士之實驗島(連SEA MIC、控制器版)	ASCII	8800日圓	SLG
	■SEAMAN~禁斷之寵物~GAZE博士之實驗島(連SEA MIC、控制器、ORIGINAL版)	ASCII	8800日圓	SLG
	■SEAMAN～禁斷之寵物~GAZE博士之實驗島	ASCII	6800日圓	SLG
	■BUSIN～WIZARDARY ALTERNATIVE～	ATLUS	7800日圓	RPG
	■FLYING CIRCUS	SYSCON ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	■FLYING CIRCUS(連控制器版)	SYSCON ENTERTAINMENT	9800日圓	SLG
	THE警察官 新宿24時	KONAMI	6800日圓(預定)	STG
	正義的朋友	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	日本相撲協會公認 日本大相撲 格鬥篇(暫稱)	KONAMI	6800日圓(預定)	SPT
22日	DREAM AUDITION SUPER HIT DISC 1(暫稱)	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	2900日圓(預定)	ETC
	DREAM AUDITION SUPER HIT DISC 2(暫稱)	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	2900日圓(預定)	ETC
	ADVENTURE OF 東京DISNEY(暫稱)	KONAMI	6800日圓(預定)	AVG
	牌CHANGER	AGENDA	4800日圓	TAB
	SHADOW OF MEMORIES(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	AVG
	冒險時代活劇 伍右衛門(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	ACT
	CRAZY TAXI	SEGA	5800日圓	RAC
	LOVE SMASH! SUPER TENNIS PLAYERS	D3 PUBLISHER	6800日圓	SPT
	★CINEMA SURFING洋畫大全	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4800日圓	不詳
29日	■和TORO放假	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	■ESPN WINTER XGAMES SKATEBOARDING 2002(暫稱)	KONAMI	6800日圓	SPT
	■METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY	KONAMI	6800日圓	ACT
	■LEGAIA DUEL SAGA	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	Digital Holmes	ARC SYSTEM WORKS	6800日圓	AVG
	GUILTY GEAR X PULS	SAMMY	6800日圓(預定)	FIG
	GUILTY GEAR X PULS DX PACK	SAMMY	9800日圓(預定)	FIG
	★NICE PRICE SERIES VOL.1 日本職業麻雀連盟公認 本格職業麻雀	DIGICUBE	2200日圓	TAB
	★NICE PRICE SERIES VOL.2 本格將棋指南	DIGICUBE	2200日圓	TAB
	★METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY PREMIUM PACKAGE	KONAMI	9800日圓	ACT
上旬	SEED	ARTDINK	6800日圓	不詳
中旬	FIFA 2002 ROAD TO FIFA WORLD CUP	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT
11月	■ALL STAR PROWRESTLING II	SQUARE	6800日圓	SPT
	■REZ	SEGA	6800日圓	STG
	■GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	6800日圓(預定)	ACT
	■READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	6800日圓(預定)	SPT
	BRAVO MUSIC X'MAS EDITION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	EX億萬長者GAME	TAKARA	5800日圓	TAB
	SUNRISE英雄譚2	SUNRISE INTERACTIVE	7800日圓	SLG
	★太閣立志傳IV	KOEI	6800日圓	RPG

12 月發售預定

6日	■K-1 WORLD GRAND PRIX 2001(暫稱)	KONAMI	6800日圓	FIG
	■HIPPA LINDA	角川書店	5800日圓	ACT
	VAMPIRE NIGHT	NAMCO	6800日圓	STG
13日	★WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5 FINAL EVOLUTION(暫稱)	KONAMI	6800日圓	SPT
20日	■心跳回憶3~在約定的那個地方~	KONAMI	6980日圓	SLG
	★古惑狼4 炸裂！魔神POWER	KONAMI	價格未定	ACT
	★實況J LEAGUE PERFECT STRIKER 4(暫稱)	KONAMI	6800日圓	SPT
	★ESPN NBA 2night 2002	KONAMI	6800日圓(預定)	SPT
12月	■ICO	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	CHORO Q HG2	TAKARA	6800日圓(預定)	RAC
	RPG工作室5	ENTERBRAIN	7800日圓	ETC
	桃太郎電鐵X	HUDSON	價格未定	TAB
	★NICE PRICE SERIES VOL.3 BILLIARD(暫稱)	DIGICUBE	2200日圓	SPT
	★NICE PRICE SERIES VOL.4 花札&CARD GAME(暫稱)	DIGICUBE	2200日圓	TAB
	★BOMBERMAN KART	HUDSON	價格未定	RAC
	★宇宙戰艦大和號 ISKANDAR之追憶	BANDAI	6800日圓(預定)	不詳
	★機動戰士GUNDAM 聯邦VS自護 DX	BANDAI	6800日圓(預定)	ACT

2001 年發售預定

秋	Enjoy Magic SERIES vol.1(暫稱)	SUNSOFT	價格未定	ETC
	AGE OF EMPIRE II～AGE OF KING～	KONAMI	價格未定	SLG
	CE・PA 2001	KOEI	價格未定	SPT
冬	■零~ZERO~(暫稱)	TECMO	價格未定	AVG
	■STUNT GP	TAITAS JAPAN	5800日圓	RAC
	新・BEST PLAY 職業棒球	ASCII	7800日圓	SPT
	TRIANGLE AGAIN	MIGU ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	JAK AND DAXTER 舊世界之遺產	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	AVG



2001年	RALLY HARD(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RAC
	TYPHOON(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	SLG
	鐵甲機 三日月(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	ACT
	THE音樂指揮家ZWEI(控制器同梱版)	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	GROWLANCER III THE DUAL DARKNESS	ATLUS	價格未定	SRPG

今冬發售預定

	■幻想水滸傳III	KONAMI	價格未定	RPG
	■KINGDOM HEARTS	SQUARE	價格未定	RPG
	雜物名作劇場 塗鴉王國	TAITO	價格未定	RPG
	MoToGP 2	NAMCO	價格未定	RAC
	WILD ARMS ADVANCED 3rd	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	GRANDIA II(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
	LEVEL DIVE	ENIX	價格未定	AVG
	TVware情報革命SERIES 現代用語之基礎知識2001	ARTDINK	4800日圓	ETC
	TVware情報革命SERIES 日本語大辭典	ARTDINK	4800日圓	ETC
	TVware情報革命SERIES PRO ATLUS 2002 近畿(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	TVware情報革命SERIES PRO ATLUS 2002 首都圈(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	TVware情報革命SERIES PRO ATLUS 2002 全國DVD(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	TVware情報革命SERIES PRO ATLUS 2002 東海(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	TVware情報革命SERIES 家庭之醫學	ARTDINK	4800日圓	ETC
	THUNDER STRIKE: OPERATION PHOENIX(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	STG

2002年發售預定

1月	BRAVO MUSIC EXTRA EDITION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	LA PUCELLE~光之聖女傳說~	日本一SOFTWARE	6800日圓	SRPG
	LA PUCELLE~光之聖女傳說~(限定版)	日本一SOFTWARE	7800日圓	SRPG
	★NICE PRICE SERIES VOL.5 QUIZ(暫稱)	DIGICUBE	2200日圓	ETC
	★NICE PRICE SERIES VOL.6 CHESS & REVERSI(暫稱)	DIGICUBE	2200日圓	TAB
	★PLARAIL~充滿夢想！~	TOMY	6800日圓	不詳
2月	■XENOSAGA EPIDOE I 力之意志	NAMCO	價格未定	RPG
	■XENOSAGA EPIDOE I 力之意志 限定版	NAMCO	價格未定	RPG
	★NICE PRICE SERIES VOL.7 PINBALL(暫稱)	DIGICUBE	2200日圓	ETC
	★NICE PRICE SERIES VOL.8 BOWLING(暫稱)	DIGICUBE	2200日圓	SPT
3月7日	鬼武者2	CAPCOM	價格未定	ACT
3月	FINAL FANTASY XI	SQUARE	價格未定	RPG
	★NICE PRICE SERIES VOL.9 (TITLE未定)	DIGICUBE	2200日圓	不詳
	★NICE PRICE SERIES VOL.10 (TITLE未定)	DIGICUBE	2200日圓	不詳
春	GRANDIA X	ENIX	價格未定	RPG
	ROOMMANIA#203	SEGA	價格未定	ETC
	TVware情報革命SERIES IMAGE SCATCH(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	TVware情報革命SERIES SCORE NOTE(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	TVware情報革命SERIES POLYCRAFT(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	SHADOW TOWER ABYSS	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
	HURDY GURDY(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	PUZ
	實況G1 STABLE 2(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	★劍豪2	元氣	價格未定	ACT
夏	ARMORED CORE 3	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
2002年	KING OF COLOSSEUM	SPIKE	價格未定	SPT
	侍(暫稱)	SPIKE	價格未定	AVG
	RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC
	A列車2002(暫稱)	ARTDINK	價格未定	SLG
	WAR JUDGEMENT(暫稱)	ARUZE	價格未定	TAB
	THE SPLIZER(暫稱)	ARUZE	價格未定	AVG
	CODE: Inferno(暫稱)	FROM SOFTWARE	價格未定	ARPG

2003年發售預定

	A列車2003(暫稱)	ARTDINK	價格未定	SLG

發售日未定

	■SURVEILLANCE監視者	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	■大廈爆破	角川書店	3980日圓	PUZ
	■POINIE'S POIN	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	NET KARAOKE	ERGO SOFT	6800日圓	ETC
	TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	5800日圓	RAC
	FLINTSTIONES FEVER! ROCKVEGAS BOX	IDEA FACTORY	5800日圓	RAC
	NBA HOOPZ	MIDWAY	價格未定	SPT
	Spy Hunter	MIDWAY	價格未定	ACT
	機動新撰組	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	GUN=HEARTS	IDEA FACTORY	6800日圓	ACT
	創造職業足球會2002	SEGA	價格未定	SLG
	創造職業棒球會2002	SEGA	價格未定	SLG
	EXHIBITION OF SPEED	TAITAS JAPAN	5800日圓	RAC
	兩人FANTAVISION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	PUZ
	爆走貨車傳說 3～男花道夢浪漫	SPIKE	價格未定	RAC
	拜借面孔 攝影天國	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
	波洛古羅斯物語3	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	RPG
	HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
	機動戰士GUNDAM相逢在宇宙中編	BANDAI	價格未定	ACT
	BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	MAXIMO(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ARPG
	戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
	CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800日圓	PUZ
	NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800日圓	SLG
	山卡之BATTLE(暫稱)	Ecseco	價格未定	RAC
	EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
	STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
	BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
	爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
	AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	1 ON 1 GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
	SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
	決戰III(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
	徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
	NAVY-FORCE(暫稱)	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	價格未定	ACT
	WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
	電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
	WSC	SPIKE	價格未定	RAC
	FIRE PRO WRESTLING(最新作)	SPIKE	價格未定	SPT
	通信上海(暫稱)	SUNSOFT	價格未定	PUZ
	EX人生GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX日本特急旅行GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	3D Real Drive(暫稱)	Vial One	價格未定	RAC
	F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	聖靈機RAYBLADE 2(暫稱)	WINKY SOFT	價格未定	SLG
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	SOUL SURFING(暫稱)	童	價格未定	ACT
	JO JO之奇妙冒險 第5部(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
	櫻大戰系列	SEGA	價格未定	AVG
	新・SPACE CHANNEL 5(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT
	SPACE CHANNEL 5	SEGA	價格未定	ACT
	VIRTUA FIGHTER 4	SEGA	價格未定	FIG
	Legion	MIDWAY	價格未定	RPG
	CLOCKWORK TOWER 3	CAPCOM	價格未定	AVG
	TOPGUN	TAITAS JAPAN	價格未定	不詳
	LOTUS CHALLENGE	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	封神演義2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
	鐵拳4	NAMCO	價格未定	FIG
	團團轉溫泉2(暫稱)	SEGA	價格未定	TAB
	心跳回憶 GIRL'S SIDE	KONAMI	價格未定	未定
	AXIS	NAMCO	價格未定	不詳
	BLACK MATRIX 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
	Kanon	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	SOUL CALIBUR 2	NAMCO	價格未定	FIG
	RIDGE RACER最新作	NAMCO	價格未定	RAC
	E.O.E.~崩壞之前夜~(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	不詳
	COMMANDOS 2(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	不詳
	JET SKI RIDER(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	不詳
	SOUL REAVER 2(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	不詳
	PROJECT EDEN(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	不詳
	★ITADAKI STREET 3 將你變成億萬富豪！~連家庭教師！~	ENIX	價格未定	TAB

Dreamcast

10月發售預定

25日	D+VINE[LUV]	PRINCESS SOFT	6800日圓	RPG
	天玉-1st Sunnyside-	KID	6800日圓	AVG
	Candy Stripe～見習天使～	SEGA	6800日圓	SLG
	Candy Stripe～見習天使～ 初回限定版	SEGA	9800日圓	SLG
10月	瑪莉與艾莉的鍊金術士	COOL KIDS	7800日圓	RPG

11月發售預定

15日	POWER SMASH 2	SEGA	5800日圓	SPT
22日	★SNK BEST BUY 月華之劍士 Final edition	SNK	2800日圓	FIG
29日	■PRISM HEART	KID	6800日圓	AVG
	■PRISM HEART初回限定版	KID	6800日圓	AVG
11月	■REZ	SEGA	價格未定	STG
	井上涼子～LAST SCENE～	DATAM POLYSTAR	4800日圓	AVG

12月發售預定

下旬	★21 -TwoOne-	PRINCESS SOFT	6800日圓	不詳
12月	■櫻大戰ONLINE帝都之悠久每一天	SEGA	價格未定	ETC
	■櫻大戰ONLINE巴里之優雅每一天	SEGA	價格未定	ETC
	在吉亞之山丘上睡覺……	naxat	6800日圓	AVG
	IF IT HAPPENS…	FUJI COM WORK TRADING	5800日圓	ETC
	BOKO夢之達人	FUJI COM WORK TRADING	3300日圓	ETC

2001年發售預定

秋	VICTORY GOAL 2001(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
2001年	同窗會again	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	MYSTEREET～不可逆世界的探偵紳士～	ABEI	價格未定	AVG
	ALEXANDER The Road to Percia	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	NIBELUNGEN之戒指	SUCCESS	6800日圓	AVG
	NHL 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	NFL 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	NBA 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	DERBY OWNER'S CLUB ONLINE	SEGA	價格未定	SLG
	ToeJam & Earl	SEGA	價格未定	ACT
	Froigan Brothers	SEGA	價格未定	ACT
	創造怪物！	SEGA	價格未定	SLG
	World Series Baseball 2K系列	SEGA	價格未定	SPT

2002年發售預定

2月下旬	★二重影	PRINCESS SOFT	6800日圓	AVG
春	櫻大戰4～戀愛少女～	SEGA	價格未定	AVG

發售日未定

	■Propeller Arena	SEGA	5800日圓	STG
	■BOMBER HEHHE	FUJI COM WORK TRADING	5800日圓	ETC
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	CHI Q的朋友們	NEXTECH	3800日圓	ETC
	機動戰士GUNDAM連邦vs自護	BANDAI	價格未定	ACT
	MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	5800日圓	RAC
	NEPPACHI VI@VPACHI～CR尋寶探險隊～	DAIKOKU電機	價格未定	SLG
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	TREASURE STRIKE @abarai版	KID	價格未定	ACT
	章魚之MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
	SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	DARK EYES(暫稱)	NEXTECH	價格未定	RPG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG
	新SPACE CHANNEL 5(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT

XBOX

2002年2月發售

22日	X CHASER	IDEA FACTORY	價格未定	RAC
	幻魔 鬼武者	CAPCOM	價格未定	AVG
	AIR FORCE DELTA II	KONAMI	價格未定	SLG
	SILENT HILL 2 最期之詩	KONAMI	價格未定	AVG
	GUN VALKYRIE	SEGA	價格未定	ACT
	JET SET RADIO FUTURE	SEGA	價格未定	ACT
	DEAD OR ALIVE 3	TECMO	價格未定	FIG
	TRANCE WORLD SURF	INFOGRAME HUDSON	價格未定	不詳
	★BISTRO CUPIT	SUCCESS	價格未定	不詳
2月	NEVERLAND SAGA	IDEA FACTORY	價格未定	SRPG

今冬發售預定

	TRIANGLE AGAIN	MIGU ENTERTAINMENT	價格未定	AVG

2002年發售預定

春	DOUBLE-S.T.E.A.L.	文化社	價格未定	RAC
	叢~MURAKUMO~	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
2002年	METAL DUNGEON	PANZER SOFTWARE	價格未定	ACT
	紅之海 去吧！前往紅之彼方	KOEI	價格未定	SLG
	GAIA BLADE	FROM SOFTWARE	價格未定	SRPG

發售日未定

	Style Laboratory	O2	價格未定	SLG
	MYST III EXILE	MEDIA QUEST	價格未定	AVG
	SEGA GT 2002(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	PANZER DRAGOON最新作	SEGA	價格未定	STG
	MAJIDESU FIGHT！	TAKUYO	價格未定	ACT
	RUNEBRID	TAKUYO	價格未定	SRPG
	MASTER SLAVE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	ESN winter X Games snowboarding2002(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	實況WOLRD SOCCER 2001(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	DINO CRISIS 3(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	BRAIN BOX(暫稱)	CAPCOM	價格未定	SLG
	信長之野望 嵐世紀(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
	CRAZY TAXI NEXT(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG
	WORLD BILLARD TORNAMNET BREAK NINE	ASK	價格未定	SPT
	式神之城	MEDIA QUEST	價格未定	不詳
	真・女神轉生ON LINE(暫稱)	ATLUS	價格未定	RPG
	斬 歌舞伎	元氣	價格未定	不詳
	SOUL CALIBUR 2	NAMCO	價格未定	FIG
	DEAD TO LIGHTS(暫稱)	NAMCO	價格未定	不詳
	RIDGE RACER最新作	NAMCO	價格未定	RAC
	名稱未定	NAMCO	價格未定	不詳
	KINGDOM UNDER FIRE II	PANDAGRAM	價格未定	不詳
	RELICS	BOTHTEC	價格未定	RPG



SCHEDULE

Nintendo Gamecube

10 月發售預定

26日	PIKMIN	任天堂	6800日圓	ETC

11 月發售預定

21日	大亂鬥SMASH BROTHER DX	任天堂	6800日圓	ACT
中旬	FIFA 2002 ROAD TO FIFA WORLD CUP	ELECTRONIC ARTS SQAURE	6800日圓	SPT

12 月發售預定

14日	動物之森+(PLUS)	任天堂	6800日圓	ETC
12月	UNIVERAL STUDIO JAPAN(暫稱)	KEMCO	價格未定	AVG
	ETERNAL DARKNESS 被邀請之13人(暫稱)	任天堂	6800日圓	AVG

2001 年發售預定

冬	STAR WARS ROUGE SQUADRON II(暫稱)	ELECTRONIC ART SQUARE	6800日圓	ACT

今冬發售預定

	■SSX TRICKY	ELECTRONIC ARTS SQAURE	6800日圓	SPT
	SONIC ADVENTURE 2 for GC	SEGA	價格未定	ACT
	RUNE(暫稱)	FROM SOFTWARE	6800日圓(暫稱)	ARPG

2002 年發售預定

2月	STARFOX ADVENTURE DINASOUR PLANET	任天堂	價格未	ARPG
3月22日	■BIO HAZARD	CAPCOM	價格未定	AVG
3月下旬	BATMAN DARK TOMORROW	KEMCO	價格未定	ACT
3月	動物番長	任天堂	價格未定	ACT
春	VIRTUA STRIKER 3 VER.2002(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
夏	GOLD MOUNTAIN	FROM SOFTWARE	價格未定	ARPG
	MARIO SUNSHINE(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
2002年	薩爾達傳說GC(暫稱)	任天堂	價格未定	ARPG

發售日未定

	PHANTASY STAR ONLINE for GC	SEGA	價格未定	RPG
	BIO HAZARD 0	CAPCOM	價格未定	AVG
	BOMBERMAN GENERATION	HUDSON	價格未定	ACT
	SOUL CALIBUR 2(暫稱)	NAMCO	價格未定	FIG
	新・巨人之DOSHIN 1(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	DISNEY MICKEY(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	1080° GC(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	DONKEY KONG RACING(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
	METROID PRIME(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	★BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	★BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE	CAPCOM	價格未定	AVG
	★BIO HAZARD CODE:VERONICA 完全版	CAPCOM	價格未定	AVG
	★BIO HAZARD 4(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG

Game Boy

10 月發售預定

12日	火車頭THOMAS	TAM	4500日圓	RPG
	激走！彈丸RACER音速BLASTER DANGUN彈	IMAGINEER	4600日圓	SLG
26日	令我心跳！！	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4200日圓	AVG

11 月發售預定

1日	仰天人間 BATOSHIRA~得古杜路加之野望~(暫稱)	KONAMI	4800日圓	RPG
2日	■BUG SITE ALPHA	SMILE SOFT	4800日圓	RPG
	■BUG SITE BETA	SMILE SOFT	4800日圓	RPG
16日	好朋友COOKING SERIES4 開心的甜品	MTO	4200日圓	ETC
22日	CHIKICHIKI猛RACE	SYSCON ENTERTAINMENT	3600日圓	RAC

12 月發售預定

1日	HARRY POTTER與賢者之石	ELECTRONIC ARTS SQAURE	4800日圓	不詳
6日	櫻大戰GB2 THUNDER BOLT大作戰	SEGA	5800日圓	AVG
	★櫻大戰GB2 THUNDER BOLT大作戰 初回限定版	SEGA	6800日圓	AVG
14日	★LOONEY TUNES COLLECTOR MARTIAN QUEST！	SYSCON ENTERTAINMENT	3700日圓	不詳
12月	SILVENIA FAMILY 3(暫稱)	EPOCH社	4300日圓	不詳
	MONSTER TRAVELLER	TAITO	4300日圓	RPG
	★美妮&FRIENDS~找尋夢之王國~	HUDSON	4800日圓(預定)	不詳

2001 年發售預定

冬	FROM TV ANIMATION ONE PIECE 幻之GRAND LINE冒險記	BANPRESTO	價格未定	RPG
2001年	金魚物語	CULTURE BRIAN	3980日圓	AVG
	KLUSTAR	SPIKE	4300日圓	PUZ
	XtremeWheels目標是BMX Champion！	SPIKE	4300日圓	RAC

2002 年發售預定

	漢字BOY 3	J・WING	4980日圓(預定)	ETC

發售日未定

	咕嚕咕嚕好朋友	STING	價格未定	AVG
	GO!GO!順風車 2	J WING	4800日圓(預定)	RAC
	DERBY STALLION牧場(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG

Game Boy Advance

10 月發售預定

12日	逆轉裁判	CAPCOM	4800日圓	AVG
18日	大家一起來PUYO PUYO	SEGA	4800日圓	PUZ
19日	■蒼鼠物語2 GBA	CULTURE BRAIN	5800日圓	SLG
	HELLO KITTY COLLECTION MIRACLE FASHION MAKER	IMAGINEER	5200日圓	ETC
25日	ESPN Xgames Skateboarding	KONAMI	5800日圓	SPT
	好朋友麻雀KABU REACH	KONAMI	5800日圓	TAB
	棋魂	KONAMI	5800日圓	TAB
26日	■GAME BOY WARS ADVANCE	任天堂	4800日圓	SLG
	好朋友寵物ADVANCE 1 可愛的蒼鼠	MTO	5200日圓	SLG
	在哪裡也可對局 役滿ADVANCE	任天堂	4800日圓	TAB
	PHALANX(暫稱)	KEMCO	4980日圓	STG

11 月發售預定

1日	JURASSIC PARK III~遺失了的遺傳因子~	KONAMI	5800日圓(預定)	ACT
15日	友情之VICTORY GOAL 4V4嵐(暫稱)	KONAMI	5800日圓(預定)	SPT
22日	ADVENTURE OF 東京DISNEY	KONAMI	5800日圓	ETC
29日	GURU LOGIC CHAMP	COMPILE	4980日圓	PUZ
30日	STREET FIGHTER ZERO 3↑	CAPCOM	4800日圓	FIG
	激鬥 CAR BATTLER GO！	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4800日圓	RPG
	MAGIKONE	SOFTMAX	4800日圓	不詳
	ZOIDS SAGA	TOMY	5800日圓(預定)	RPG
11月	機械化軍隊(暫稱)	KEMCO	價格未定	SLG
	億萬富翁GAME 搶奪大作戰！	TAKARA	4800日圓	TAB
	★三國志	KOEI	6800日圓	SLG

12 月發售預定

6日	★筋肉番付~地獄之FINAL ATTACK！~(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
7日	創造學校！ADVANCE	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4980日圓	SLG
	MAGICAL VACATION	任天堂	4800日圓	RPG
	ADVANCE RALLY	MTO	5200日圓	RAC
	★大戰略 FOR GAMEBOY ADVANCE	MEDIAKITE	4980日圓	SLG
13日	★實況WORLD SOCCER POCKET	KONAMI	5800日圓	SPT
14日	SANSARA NARGA 1X2	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4980日圓	RPG
20日	■ESPN winter Xgames Snowboarding(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	★EXCITING BASS(暫稱)	KONAMI	5800日圓	SPT
	★烈火之炎(暫稱)	KONAMI	5800日圓	不詳
12月	■DIADROID WORLD EVIL帝國之野望	EPOCH社	5300日圓	RPG
	■機動天使ANGELIC LAYER 岬與夢之天使們	EPOCH社	5500日圓	RPG
	■NAMCO MUSEUM	NAMCO	價格未定	ETC
	■PACMAN COLLECTION	NAMCO	價格未定	ACT
	鐵拳	NAMCO	5300日圓	FIG
	MUTSU(暫稱)	TOMY	價格未定	SLG
	BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE 2	CAPCOM	價格未定	RPG
	THE KING OF FIGHTERS GAME BOY ADVANCE版(暫稱)	MARVELOUS ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	PINKY MONKEY TOWN	STAR FISH	4800日圓(預定)	不詳
	SNAP KIDS	ENIX	價格未定	RPG
	★SK8~TONY HAWK'S PRO SKATER 2(暫稱)	SUCCESS	價格未定	SPT

2001 年發售預定

秋	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	FIG
冬	BLENDER BLOS	INFOGRAMES HUDSON	價格未定	ACT
	伍右衛門 NEWAGE出動！(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	MONSTER FARM ADVANCE	TECMO	價格未定	SLG
	WIZARDARY SUMMONER	MEDIA RING	價格未定	RPG
	大麻雀。(暫稱)	HORI	價格未定	TAB
	CINDERELLA GBA(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	未定
	GRADIUS GENERATION	KONAMI	價格未定	STG
2001年	COLUMNS CROWN	SEGA	價格未定	PUZ
	金魚物語GBA	CULTURE BRAIN	價格未定	AVG

今冬發售預定

	SONIC ADVANCE	SEGA	5800日圓	ACT
	WORLD ADVANCE SOCCER~往勝利之道~	HANGS ON ENTERTAINMENT	5200日圓(預定)	SPT
	WILD EGG(暫稱)	CAPCOM	價格未定	RPG
	★青蛙B BACK	角川書店	5800日圓(預定)	不詳

2002 年發售預定

1月10日	幽靈大屋之二十四小時	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
1月	SUPER MARIO ADVANCE 2	任天堂	價格未定	ACT
	TOMATO ADVENTURE(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
	傳說之STARFEE(暫稱)	任天堂	3800日圓	ACT
2月	DIDIKONG PILOT(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
	WOODY WOOD BECKER(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
	ESTOPOLIS外傳(暫稱)	TAITO	價格未定	RPG
	★黑鬍子之來玩高爾夫球吧	TOMY	5200日圓	SPT
3月	蒼鼠太郎3(暫稱)	任天堂	價格未定	ETC
	★黑鬍子PUZZLE(暫稱)	TOMY	5200日圓	PUZ
	★鬥魂烈傳ADVANCE	TOMY	5200日圓	SPT
	★MONSTERinc(暫稱)	TOMY	5200日圓	不詳
4月	DIGICO COMMUNICATION	BROCCOLI	價格未定	ETC
春	DOMO君之不思義電視(暫稱)	任天堂	價格未定	ETC
	HAPPY PANECCHU！(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	BATLAND(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	LUNA BREATH(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	黃金之太陽～失去之時代～(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
	BRANBO	CAPCOM	價格未定	不詳
	★THE PINBALL OF THE DEAD	SEGA	價格未定	ETC
夏	DONKEY KONG COCONUT CRACKER	任天堂	價格未定	不詳
	SABRE WOLF	任天堂	價格未定	ACT
2002年	POCKET MONSTER GAMEBOY ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
	頭文字D ANOTHER STAGE(暫稱)	SAMMY	價格未定	不詳

發售日未定

	■Frogger	KONAMI	價格未定	ACT
	攜帶電獸TELEFANG 2 SPEED	SMILE SOFT	價格未定	RPG
	攜帶電獸TELEFANG 2 POWER	SMILE SOFT	價格未定	RPG
	馬穴大作戰(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG
	FIRE EMBLEM封印之劍(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	GAMEBOY MUSIC(暫稱)	任天堂	6800日圓	SLG
	MAIL CUTE	KONAMI	5800日圓	ETC
	KID CROWN之CRAZY CHESS(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
	鼻尖合戰	任天堂	價格未定	未定
	SUPER MARIO ADVANCE 3(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	METROID FOR GAMEBOY ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	BREATH OF FIRE II～使命之子～	CAPCOM	價格未定	RPG
	EZ-TALK 中級編(暫稱)	KEYNET	價格未定	ETC
	BOMBERMAN MAX 2 BOMBERMAN EDITION	HUDSON	價格未定	ACT
	BOMBERMAN MAX 2 MAX EDITION	HUDSON	價格未定	ACT
	綿羊之感覺	CAPCOM	價格未定	ACT
	GUILTY GEAR X(暫稱)	SAMMY	價格未定	FIG

Neo-Geo

10 月發售預定

26日	戰國傳承2001	SNK	32000日圓	ACT

Neo-Geo Pocket

發售日未定

	ARUZE王國 連爆！SLOT PUZZLE	SNK	價格未定	SLG
	ARUZE PACHISLOT SIMULATOR第9彈(暫稱)	SNK	價格未定	SLG
	DON之CASINO NIGHTS！	SNK	價格未定	ETC

Wonder Swan

10 月發售預定

下旬	犬夜叉～戈薇之戰國日記～(暫稱)	BANDAI	價格未定	RPG

12 月發售預定

12月	■ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG
	★半熟英雄	SQUARE	5200日圓(預定)	SRPG

2001 年發售預定

夏	INSECT BREEDER(暫稱)	BANDAI	4500日圓	SLG
秋	瑪莉與艾莉兩人的鍊金術士	E3 STAFF	4800日圓(預定)	SLG
	MOBILE SUIT GUNDAM MSPLATOON.COM	BANDAI	4980日圓	SLG
	DIGIMON TAMERS NETWORK TAMERS(暫稱)	BANDAI	3980日圓	RPG

發售日未定

	FINAL FANTASY III	SQUARE	價格未定	RPG
	FRONT MISSION	SQUARE	價格未定	SRPG
	★DICE DE CHOCOBO	SQUARE	價格未定	TAB
	★魔界塔士SAGA	SQUARE	價格未定	RPG



QUESTIONNAIRE VOL.22



各位讀者假如想得到我們本期送出的珍貴禮品，只需要在本頁的表格上填上你的個人資料並回答一份簡單的問卷，寄回香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心四十樓，並註明「回覆問卷」，我們便會從所有回覆問卷的讀者中抽出獲獎的幸運兒，而且所有回覆問卷的讀者更可以到本編輯部抄取由我們提供的各種遊戲SPECIAL SAVE!

個人資料

姓名：______

性別：□男 □女

年齡：______

職業：______

身份證號碼：______

聯絡方法 (電話或E-mail)：______

[註：以上個人資料只會作贈送獎品時核對身份之用。]

問卷內容

閣下會給本期的內容整體值多少分數？ □
(請在方格上填上分數。1分為最低，10分最高。)

閣下選擇購買本誌的原因是? (可選擇超過一項)
- □ 本誌的遊戲攻略資料詳盡
- □ 本誌內容資料夠新夠快
- □ 本誌的內容夠專業準確、分析獨到
- □ 本誌的副刊內容豐富
- □ 本誌的專題特集吸引
- □ 本誌的排版精美
- □ 本誌的封面精美

其他：______

請問閣下現時擁有以下哪一些遊戲主機?
- □PLAYSTATION
- □PLAYSTATION2
- □DREAMCAST
- □NINTENDO 64
- □GAMEBOY / GAMEBOY COLOR
- □GAMEBOY ADVANCE
- □NEOGEO
- □WONDERSWAN / WONDERSWAN COLOR

閣下未來打算購買以下哪一些遊戲主機?
- □PLAYSTATION2
- □XBOX
- □GAMECUBE
- □DREAMCAST
- □NINTENDO 64
- □PLAYSTATION
- □GAMEBOY / GAMEBOY COLOR
- □GAMEBOY ADVANCE
- □WONDERSWAN / WONDERSWAN COLOR
- □NEOGEO

閣下最喜歡本期的哪一些欄目?
(參考右方列出的欄木資料，在方格內填上代該表欄木的數字。最多可填上五個選擇。)
1.□ 2.□ 3.□ 4.□ 5.□

閣下最不喜歡本期的哪一些欄目?
(參考右方列出的欄木資料，在方格內填上代該表欄木的數字。最多可填上五個選擇。)
1. □ 2.□ 3.□ 4.□ 5.□

《GAMEPLAYERS MAGAZINE VOL.22》內容一覽：

(1) EDITORIAL (遊戲時事評論)
(2) NEWS HEADLINE (遊戲相關新聞)
(3) RANKING (各類排行榜)
(4) FEATURE：東京遊戲展2001秋前瞻 (專題特集)
(5) NEW GAME EXPRESS (即將推出遊戲介紹)
(6) NOW ON SALE (新推出遊戲介紹)
(7) HOW TO WIN：SILENT HILL (遊戲攻略)
(8) HOW TO WIN：KING'S FIELD IV (遊戲攻略)
(9) HOW TO WIN：真三國無雙 (遊戲攻略)
(10) HOW TO WIN：CAPCOM VS. SNK 2 (遊戲攻略)
(11) HOW TO WIN：超級機械人大戰ALPHA FOR DC(遊戲攻略)
(12) HOW TO WIN：超級機械人大戰A (遊戲攻略)
(13) ARCADE (街機介紹)
(14) COLUMNS：次世代觀點 (專欄)
(15) COLUMNS：天堂路 (專欄)
(16) PC GAME (電腦遊戲)
(17) JAPANESE IDOL (日本偶像介紹)
(18) ANIME (動畫介紹)
(19) GALLERY (讀者投稿畫廊)
(20) MUSIC (日本樂壇專頁)
(21) HOBBY (玩具模型介紹)
(22) CHEATS (遊戲秘技)
(23) REAL PLAYER? (遊戲相關問題測驗)
(24) RETRO GAMES (懷舊遊戲回顧)
(25) ENCYLOPAEDIA (遊戲百科)
(26) NEO GEO WORLD (SNK專頁)
(27) 讀者參與計劃 魔洞神龍TRPG
(28) EDITOR'S VOICE (編者話)

除了本誌之外你還閱讀哪一些遊戲雜誌?
- □ GAME PLUS
- □ GAME WAVE
- □ GAME STATION
- □ GAME WEEKLY
- □ PC PLAYER
- □ 日文遊戲雜誌

閣下期望本誌未來能夠增加哪一些內容？______

閣下認為本誌在哪一個方面是最有待改善的呢？______

最近兩個星期閣下最喜歡玩哪一些遊戲作品 (包括電視及電腦遊戲)? ______

QUESTIONNAIRE

參加抽獎讀者注意事項：

1）我們會個別通知所有獲獎的讀者有關領取禮品的事宜。
2）獲通知的讀者需親臨本誌編輯部領取禮品，並須出示身份証以便核對身份。

抄取SAVE DATA的讀者注意事項：

1）請在下方列出的「今期SAVE DATA一覽」中註明你想抄取的遊戲資料內容
2）讀者須自備有足夠空位的MEMORY CARD
3）請於星期三至星期六早上11時至下午5時，親臨本誌編輯部抄取資料
4）請出示身份證以便轄對身份

今期SAVE DATA一覽(請在你需要的SAVE資料後面的方格上畫上記號)

遊戲名稱	機種	SAVE內容	所需容量	
ACE COMBAT	PS	可選用所有MISSION及戰機	1 BLOCKS	☐
BREATH OF FIRE IV	PS	出現「電擊屋」	1 BLOCKS	☐
COOL BOARDERS 4	PS	可選用所有模式及賽道	1 BLOCKS	☐
DEAD OR ALIVE	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
DINO CRISIS	PS	隱藏服裝及無限大砲	1 BLOCKS	☐
EHRGEIZ	PS	可選用FF7的角色	2 BLOCKS	☐
GUNDAM THE BATTLE MASTER 2	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS	☐
INFINITY	PS	全CG GALLERY有齊	2 BLOCKS	☐
PSYCHIC FORCE 2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
R・TYPE Δ	PS	可選用隱藏機	1 BLOCKS	☐
SD GUNDAM GGENERATION	PS	全機體圖鑑	2 BLOCKS	☐
STREET FIGHTER EX 2 PLUS	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
STREET FIGHTER ZERO 3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 4	PS	可選用隱藏TEAM及場地	2 BLOCKS	☐
大家的哥爾夫	PS	可選用所有角色	3 BLOCKS	☐
大家的哥爾夫2	PS	可選用所有角色	2 BLOCKS	☐
久遠之絆	PS	全CG GALLERY有齊	1 BLOCKS	☐
鬥神傳3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
頭文字D	PS	可選用所有車及賽道	1 BLOCKS	☐
電車GO	PS	可鑑賞全路線MOVIE	1 BLOCKS	☐
悠久幻想曲ALL STAR Project	PS	全圖片及授業課程Data	1 BLOCKS	☐
瑪魯王國之人形公主	PS	可選用8個隱藏公仔	1 BLOCKS	☐
機動戰士GUNDAM 馬沙之反擊	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS	☐
鐵拳	PS	可選用DEVIL KAZUYA	1 BLOCKS	☐
鐵拳2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
鐵拳3	PS	可選用所有角色及隱藏模式	1 BLOCKS	☐
鬼武者	PS2	可選用熊貓服	420 KB	☐
BLOODY ROAR 3		可選用所有角色	130 KB	☐
BLOOD THE LAST VAMPIRE		全ENDING記錄	166KB	☐
WINNING ELEVEN 5	PS2	可選用所有隱藏TEAM & 全英文名	108KB	☐
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	PS2	齊隱藏PARTS & 全版面選擇可能	81KB	☐
GRAN TURISMO 3A-spec	PS2	金錢MAX	1BLOCKS	☐



誠聘編輯。

你是否願意與我們見證新世代Gameplayers的誕生？

《Gameplayers Magazine》由1995年前創刊至今，一直以為香港的玩家提供最高質素的遊戲雜誌為目標。而為了把香港的遊戲雜誌界帶進另一個新世代，我們現時正進行一連串的改革，力圖打破傳統遊戲雜誌的框框，建立一本真正屬於香港人的遊戲雜誌，但與此同時，我們極需要一班擁有同樣理想的新血加入我們編輯的行列，假如你一直有志加入遊戲雜誌編輯的工作、又具備以下的條件的話，我們很希望你能加入我們的大家庭。

有意者請詳履歷連同一篇你最近玩過的遊戲作品介紹稿以及一份以《出色遊戲必備的條件》為題的稿件 (各為500至1000字)，寄香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心四十樓遊戲誌編輯部收，信封請註明應徵編輯，或電郵至ianmak@gameplayers.com.hk。

(申請人所提供的資料將予保密並只會作招聘有關職位用途)

申請人必需具備以下條件：

(1) 對遊戲雜誌編輯工作有濃厚興趣。
(2) 優良中文書寫能力，同時具有稿件的創作、構思及組織能力。
(3) 懂中文輸入法。
(4) 中級日文水平，並擁有閱讀日文雜誌的能力。
(5) 對電視遊戲有豐富知識。



for new independent [BOYS ++ GIRLS]



